THE ASCENT
Im großen Test: Tolle Grafik, tolles Setting, tolles Spiel?

ELEX 2
Sci-Fi statt Mittelalter: Piranha Bytes reist erneut in die Zukunft!



COMPANY OF HEROES 3
Relics hochgelobte Strategie-Reihe kehrt endlich zurück – wir haben den vielversprechenden dritten Teil bereits gespielt und alle Infos zu Setting, Gameplay und Technik!

PSYCHONAUTS 2
Letzter Check vor dem Test: Die Fortsetzung, auf die wir jahrelang gehofft haben?

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 349
09/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

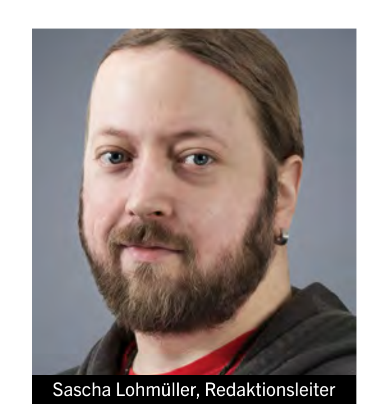
09
4 397178 706992



PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
Mit DVD
Hardware
PCGH
PC Games Hardware
DVD
93 Prozent auf Steam: Action-Adventure der besonderen Art!
5 PCGH-Videos auf DVD:
28 Seiten
Hilfreiche Tipps für Grafikkarten, IGPs, Spiele-Details & mehr
Tuning für müde PCs
Breitbild (21:9): Limitiert die CPU?
In 10 Spielen geprüft: So viel Leistung kostet das erweiterte Blickfeld
AMD Ryzen 5000: Der PCGH-Tuning-Guide für den 16-Kerner
Neue Rekorde: RAM und Takt-OC, mehr Spannung, bessere Kühlung
Windows 11: Top oder Flop?
Neues OS ausprobiert: Das können Spieler und Anwender erwarten
Test
Handheld-PC
You Tube
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de

EDITORIAL

Wenn Studios **echt noch Zeit für Echtzeit haben**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Echtzeitstrategie ist tot. Ein Satz, den man in den letzten Jahren immer mal wieder hörte. Und es ist ja tatsächlich so, dass viele altgediente Studios, die das Genre groß gemacht haben, mittlerweile der Vergangenheit angehören oder was gänzlich anderes machen. Und wenn sich ein Veteran wie Blizzard dann noch mal dazu herablässt, etwas in dem Genre zu produzieren, kommt dabei Warcraft 3: Reforged heraus. Nicht umsonst nennen die meisten Spieler entweder Dune 2, Command & Conquer, War/StarCraft oder eines der älteren Age of Empires als einen ihrer liebsten Genre-Vertreter. Glücklicherweise gibt es aber auch noch Studios, die das Echtzeitstrategie-Fähnchen hochhalten – wie etwa Relic Entertainment. Die Kanadier liefern später in diesem Jahr mit Age of Empires 4 nicht nur ein extrem vielversprechendes und heiß erwartetes Strategiespiel mit antikem Setting ab, sondern werkeln gleichzeitig auch noch am dritten Teil von Company of Heroes. Wir hatten passend zur Ankündigung des Titels nicht nur Gelegenheit, mit den Entwicklern zu reden, sondern konnten uns gleich auch selber in die Weltkriegs-Schlachten im Mittelmeerraum stürzen. Was wir dabei erlebt und erfahren haben, lest ihr in unserer großen Coverstory!

Daneben dominieren vor allem zwei zweite Teile unseren Vorschau-Bereich, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Auf der einen Seite Psychonauts 2: Runde 16 Jahre nach dem Erstling ist es nun endlich so weit und wir dürfen die Fortsetzung des abgedrehten Action-Adventures erleben. Die bleibt sich natürlich treu und bietet das, was wir uns nach all den Jahren von einer Fortsetzung gewünscht haben – in unserer Vorschau haben wir letzte Infos für euch, bevor es im nächsten Heft dann an den Test geht. Auf der anderen Seite ist da Elex 2, mit dem Piranha Bytes bewusst in die Zukunft schaut – im doppelten Sinne. Denn dass die Essener ihr Sci-Fi-RPG fortsetzen, statt die Gothic-Reihe wiederzubeleben, hatten sich sicher nicht alle Fans gewünscht.

Im Testteil erwartet euch auch in diesem Monat eine bunte Mischung. Die beiden größten Themen sind dabei F1 2021, das den extrem guten Eindruck aus der Vorschau auch im Test bestätigen konnte und ein wirklich famoses Rundumpaket für Formel-1-Fans bietet – oder jene, die es noch werden wollen – , und The Ascent. Das Twinstick-Shooter-Kleinod mit ARPG-Anleihen besticht vor allem durch seine wunderschöne Grafik und das schicke Sci-Fi-Setting. Im Test klären wir, ob auch der Rest der Technik und natürlich vor allem das Gameplay mithalten kann. Zusätzlich dazu haben wir unter anderem noch Tests zum potentiellen Stalker-Konkurrenten Chernobylite oder zum Adventure-Paket The Great Ace Attorney Chronicles.

Im Extended- und Magazin-Teil erwartet euch unter anderem der nächste Teil der Spieleikonen-Reihe, diesmal mit Roberta Williams. Extended-Käufer freuen sich zudem auf das urkomische Action-Adventure Overlord 2. Viel Spaß mit alledem!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ 16 Jahre mussten Psychonauts-Fans auf eine Fortsetzung warten – das klingt rekordverdächtig, ist es aber noch lange nicht. Den hält aktuell Wasteland – hier lagen zwischen Teil eins und Teil zwei gleich 26 Jahre (1988 und 2014). Dasselbe gilt übrigens auch für Streets of Rage: 1994 kam Teil drei, 2020 Teil vier, allerdings war die Wartezeit hier ein paar Monate kürzer als bei Wasteland 1 + 2. +++

+++ Schlechte Nachrichten für Fußball-Fans: Erst kommt heraus, dass PC-Besitzer ein zweites Jahr in Folge mit der abgespeckten Variante von FIFA 22 Vorlieb nehmen müssen, dann stellte Konami das neue Free2play-Crossplattform-Konzept für PES vor, das nun auf den Namen eFootball hört und auf zig Mikrotransaktionen setzt. Fehlt ja eigentlich nur noch, dass Schalke abstei… hm? … oh. +++

+++ Wird wirklich Zeit, dass mit Back 4 Blood zumindest mal ein geistiger Nachfolger zu Left-4Dead 1+2 erscheint. So zum zeitlichen Vergleich: Als die erschienen, waren einige aus der Redaktion noch gar nicht bei uns und andere haben als Prakti an dem Ding gesessen. +++

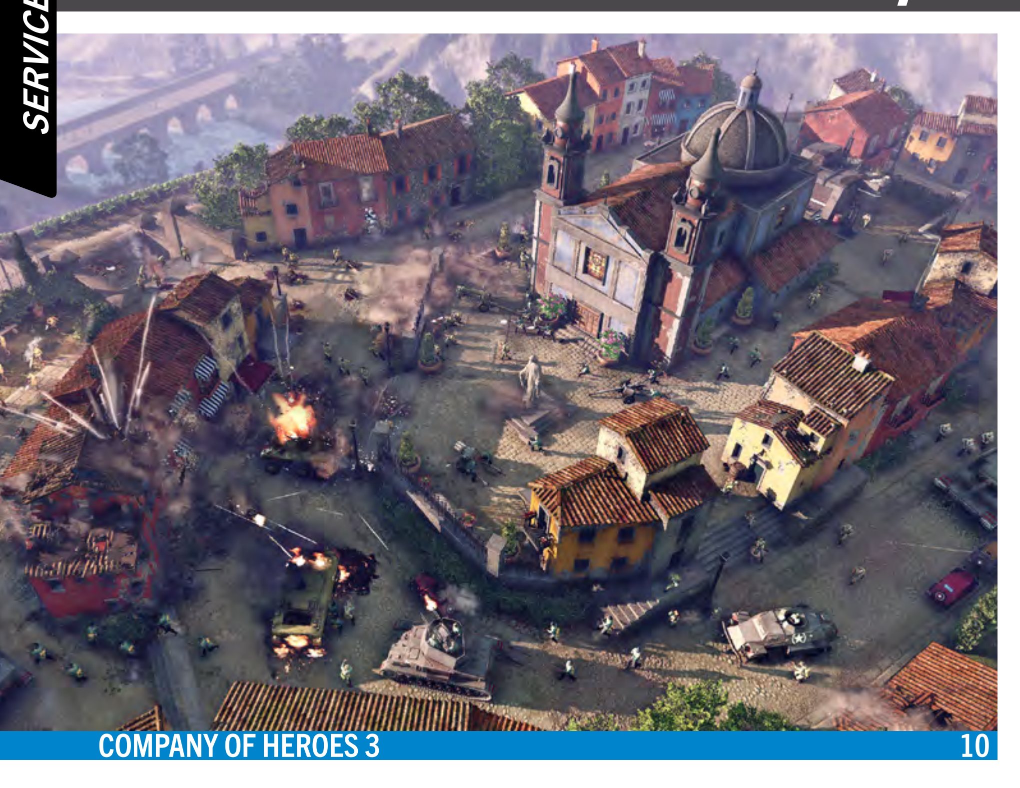
+++ NEWS Tests +++

+++ Die Lieblings-Formel-1-Fahrer der Redaktion hatten wir an dieser Stelle ja bereits vor 1-2 Ausgaben, daher wiederholen wir das mal nicht. Nur soviel: War schon mal spannender, die reale Formel 1, oder? Aber das lässt sich ja zum Glück wenigstens virtuell ändern. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Im Extended-Teil besuchen wir fünf Jahre nach dem missglückten Release noch einmal No Man's Sky. Wünscht ihr euch das noch für andere Titel? Schreibt uns! +++

INHALT 09/2021



COMPANY OF HEROES 3 10



THE ASCENT 40

AKTUELL

TEST



PSYCHONAUTS 2 20

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED



ELEX 2 16

SERVICE



Der OMEN Gaming Hub ist die vielseitige Schaltzentrale des Laptops.

Das neue **OMEN 15**

Starkes Gaming-Laptop zum fairen Preis: Wir haben uns das neue OMEN 15 genau angeschaut und getestet, wie gut aktuelle Spiele-Hits darauf laufen.

Für schöne Raytracing-Reflexionen in aktuellen Spiele-Blockbustern muss im Rucksack kein Backstein mitgeschleppt werden. Mit kompakten Maßen hat das OMEN 15 aber potente Rechenchips unter der Haube: Für die Spieleleistung ist maßgeblich die Nvidia Geforce RTX 3070 verantwortlich, die hier mit einer maximalen TGP von 100 Watt vorliegt. Als Hauptprozessor kommt etwa ein AMD-Achtkerner zum Einsatz, der Ryzen 7 5800H - ein aktuelles Oberklasse-Modell mit bis zu 16 Threads und einem Takt-Boost bis 4,4 GHz. Auch die 16 Gigabyte Arbeitsspeicher und die ein Terabyte große PCI-Express-SSD sind üppig und hier angemessen dimensioniert. Zudem gibt es natürlich auch andere Ausstattungs-Varianten, etwa mit einem Ryzen 9 und 32 GiByte RAM.

Viele Anschlüsse trotz dünnem Chassis

Für einen kompakten 15-Zöller bietet das auch eine gute Anschluss-Vielfalt. Drei USB-3.0-Anschlüsse und ein HDMI-Ausgang waren zu erwarten, nicht aber unbedingt Mini-DisplayPort, USB-C, eine Gigabit-LAN-Buchse oder ein Kartenleser, den mittlerweile immer mehr Hersteller gerne mal weglassen. Intern funkt zudem das aktuelle ax-WLAN sowie Bluetooth 5.2. Das OMEN15 bietet ein farbstarkes IPS-Display in Full-HD-Auflösung mit einer spieltauglichen Bildwiederholrate von 144 Hz. Dazu gibt es das OMEN 15 alternativ mit einer höheren WQHD-Auflösung und 165 Hz.

OMEN Gaming Hub: Die „Startseite“ des Notebooks

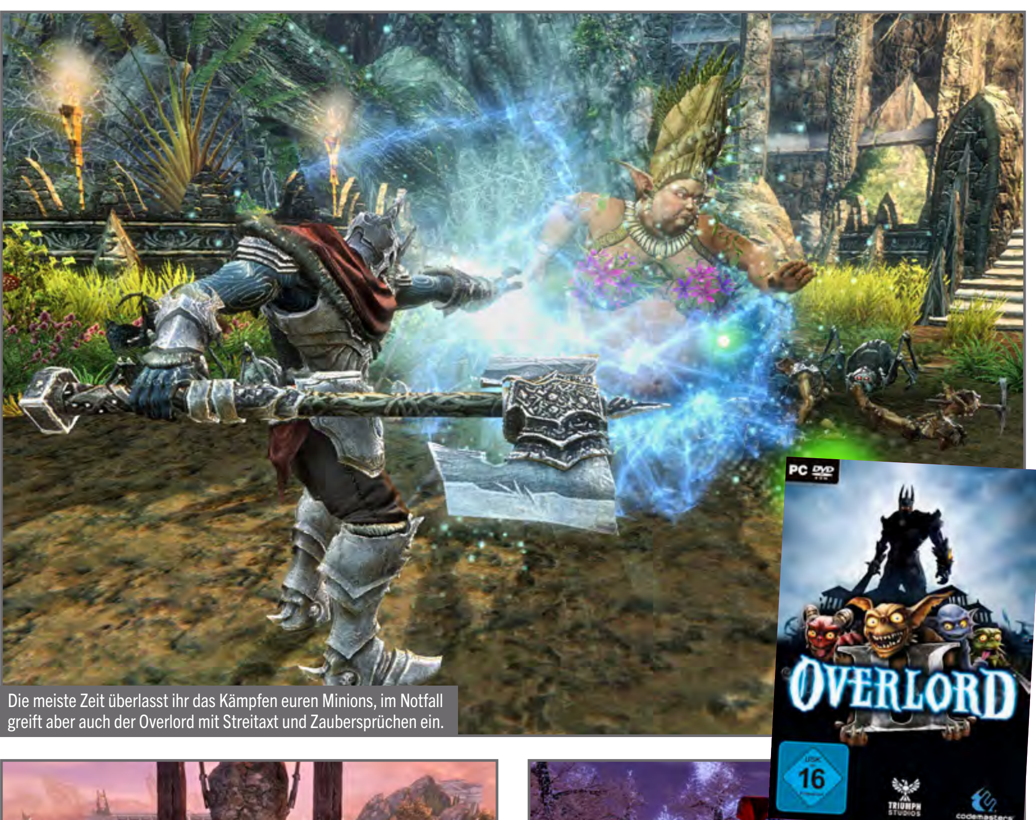
3DMark bietet schon mal einen Vorgeschmack auf die Spieleleistung, die anhand des Benchmarks ermittelt wird: In Apex Legends sind bei Ultra-Details um die 140 Frames per seconds (Fps) machbar, in Fortnite sollen es 125 Fps sein, in Battlefield V um die 105 und in GTA V um die 80 Fps. Wir verlassen uns aber nicht nur auf die 3DMark-Schätzungen, sondern haben natürlich auch selbst gemessen. In der Szene für den Grafikbenchmark von Cyberpunk 2077 erreicht das Notebook durchschnittlich auf 53,5 Fps. Schalten wir Raytracing-Effekte und DLSS auf Quality-Stufe dazu, sind es noch immer gut spielbare 40 Fps im DurchschnittÄltere aber noch immer beliebte und ebenso anspruchsvolle Spiele wie The Witcher 3 stemmt das OMEN 15 locker mit gut 60 Fps. Auch hier wieder in Full HD gemessen sowie auf hohen Details mit Nvidias Hairworks und dem Reworked-Mod.

OMEN 15: Sweet Spot aus Preis und Leistung

Natürlich gibt es schnellere Notebooks, die dann aber eben auch deutlich teurer sind. Das OMEN 15 trifft nicht nur den Sweet Spot im Vergleich zwischen Leistung und Mobilität, es bietet bei einem Straßenpreis von deutlich unter 2.000 Euro auch ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Alle Komponenten wirken gut aufeinander abgestimmt, nichts ist hier unter- oder überdimensioniert, was der Leistung einen Flaschenhals bescheren beziehungsweise es unnötig teuer machen würde.

Digitale **Vollversion:**

ALLE VIDEOS auf DVD


Die meiste Zeit überlasst ihr das Kämpfen euren Minions, im Notfall greift aber auch der Overlord mit Streitaxt und Zaubersprüchen ein.


Hin und wieder lockern Minispiele das Kampfgeschehen auf, etwa wenn wir mit einem Katapult feuern. Es gibt sogar kleine Stealth-Einlagen!


Das gegnerische „Glorreiche Imperium" erinnert an die antiken Römer.

OVERLORD 2*

Auch in der Fortsetzung von Overlord (PC-Games-Vollversion 07/21) schlüpft ihr wieder in die Rolle des namensgebenden Bösewichts und scheucht eure Minions in bester Pikmin-Manier auf ein unschuldiges Fantasy-Reich. Diesmal verkörpert ihr den Sohn des Erstling-Overlords und wollt in dessen Fußstapfen treten und das „Glorreiche Imperium" unterjochen. Das Gameplay wurde weitestgehend beibehalten: Ihr scheucht eure Minions auf Gegner oder löst mit ihnen Rätsel, der Overlord selbst greift nur unterstützend ein, von den Untertanen gibt es erneut vier Varianten. Neu ist, dass die kleinen Racker Titel und Items einsammeln und so etwas individueller erscheinen – entsprechend könnt ihr sie wiederbeleben, falls gewünscht. Zwischen den Missionen baut ihr euren Dungeon (wie den Turm in Teil eins) aus. Und: Für die humorvolle Story zeichnet erneut Rhianna Pratchett verantwortlich.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Overlord 2 handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure
Publisher: Codemasters
Veröffentlichung: 23. Juni 2009

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP2+, Pentium 4 3,0 GHz/Athlon 64bit 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6800+/ATI X1600+ mit 256 MB, 5 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows XP SP2+, Pentium 4 3,0 GHz/Athlon 64bit 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6800+/ATI X1600+ mit 256 MB, 5 GB freier Festplattenspeicher

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 28. Februar 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

VORSCHAU
- Battlefield 2042: Portal-Modus
- Company of Heroes 3
- eFootball statt PES
- Elex 2
- Interastra
- Landwirtschaftssimulator 22
- Phantom Abyss
- Psychonauts 2
- Space Punks
- Terra Nil

SPECIAL
- FIFA 22 angespielt – unsere ersten Gameplayeindrücke

MEINUNG
- Geralt von Riva, Aloy und Nathan Drake: Ohne starke Charaktere wären Videospiele nur halb so gut



DVD 2

TEST
- Death's Door
- F1 2021
- Monster Hunter Origins: Wings of Ruin

MEINUNG
- FIFA 22: Dieses Spiel ist eine Frechheit!
- Steam Deck vs. Nintendo Switch: Wackelt die Handheld-Vorherrschaft?
- Synchro-Wahn in Deutschland: Das Original ist nicht zu schlagen
- Warum The Witcher 3, Horizon und Co. nicht interaktiv genug sind

NEWS
- Control bekommt Fortsetzung und Koop-Spin-off
- Neue Infos zu Battlefield 2042: Internetzwang, Crossplay und mehr
- Remake von Dead Space offiziell angekündigt
- Steam Deck angekündigt: Switch-Konkurrenz von Valve

RETRO
- Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
- Sonic the Hedgehog 2

SPECIAL
- Die 10 besten Games fürs gemeinsame Zocken
- Top 10 Open Worlds: Hyrule, Himmelsrand oder Harlem?



DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, Apex Legends, Doki Doki Literature Club, Jurassic World: Evolution (endlich mal die DLCs), diversen Kleinkram

Hört gerade:
Alte Sachen von ZZ Top, Slipknot und den Murderdolls – R.I.P. Dusty und Joey. Und: Creedence Clearwater Revival im Auto

Schaut gerade:
Zweite Bundesliga. Mir war gar nicht mehr bewusst, dass man auswärts auch gewinnen darf. Sachen gibt's! Außerdem eine Handvoll alter WoW-Videos. Neue gibt es aus Gründen ja aktuell kaum welche.

Und sonst:
Hab neue Fliegengitter angebracht, wurde dabei von einem Rudel wildgewordener Mücken perforiert. Meh. Aber jetzt immerhin nicht mehr.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt gerade:
Final Fantasy 14, Wasteland 3, Diablo 3

Schaut:
WWE Network

Hört:
Barret Strong, Wolf People, Zen Guerilla, Ty Segall, The Paul Butterfield Blues Band

War:
In den Bergen wandern und musste schmerzhaft merken, dass ein Jahr Pause sich leider doch bemerkbar macht. Der Muskelkater ist aber nicht mal das Schlimmste. Beim Abstieg vom Schachen haben mich mehrere Bremsen in die Wade gestochen … fast alle auf einen Fleck. Autsch.

KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin



Spielt gerade:
Little Hope, Sky: Kinder des Lichts, Kairosoft-Spiele auf dem Handy, Dark Souls Remastered, Binding of Isaac

Sieht gerade:
Olympia-Zeug. Die Tageszusammenfassungen bei der ARD (oder ZDF?) sind echt ganz nett gemacht.

Sah zuvor:
Eine Doku über John McAfee. Diese Hängemattensache wird mich in meine Albträume verfolgen.

Sucht verzweifelt:
Nach Dingen, die bei einem Umzug halt verschwinden und erst auftauchen, wenn man kapituliert hat. Den Luftfeuchtigkeitsmesser zum Beispiel (er war in meiner Sporttasche) oder der Nagelklipser (war in meinem Rucksack). Noch vermisst: das Stromkabel für mein Wacom.

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Concrete Genie (nicht mehr, schon durch), The Great Ace Attorney Chronicles, und sehr bald endlich Psychonauts 2, hell yeah!

Fährt:
Mitte August zuerst nach Österreich zur Verwandtschaft, anschließend mit Freunden zum Segeln nach Kroatien. Also, sofern es Genosse Corona zulässt. Bin zwar durchgeimpft, aber ich glaube erst daran, wenn ich an Bord stehe und das Meer höre.

Hat:
Derzeit die wildesten Träume, leider erinnere ich mich nur selten länger als ein paar Minuten nach dem Aufwachen daran. Zuletzt auf jeden Fall mit Harrison Ford einen Schneemann gebaut, war schön.

Hilft:
Derzeit mit relativ großer Regelmäßigkeit allerlei lieben Kollegenfreunden beim Umzug. Alle wollen sie weg von mir!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Yakuza 3, FIFA 21, Little Hope, Retro-Games

Hört gerade:
Descendents – 9th & Walnut

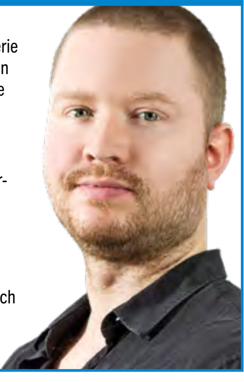
Schaut gerade:
Fear the Walking Dead, Shameless, South Park, Curb Your Enthusiasm, verschiedene Horrorfilme

Liest gerade:
Thomas Mullen – Lange Nacht

Freut sich:
Auf sein neues Fahrrad

Und sonst:
Die Umzugsplanung läuft auf Hochtouren. Bald schon geht es weg von diesen furchtbaren Nachbarn.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



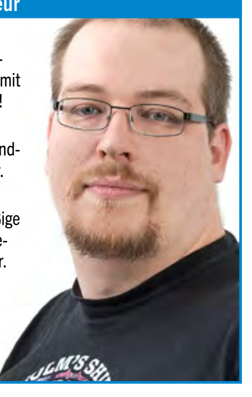
Riegelt das Haus entschieden gegen Eindringlinge ab:
Doppelter Katzenschreck im Garten, drinnen eine ganze Batterie todbringender Maschinen, die mir hoffentlich die Stechmücken wegbraten. Nun müsste ich nur noch einen Weg finden, unsere Mutanten-Kiwi (Typ „Peitschende Weide") zu bändigen, die praktisch täglich versucht, durch ein Fenster reinzuwachsen.

Spielt derzeit:
Monster Train, Mini Motorways, Psychonauts 2 (endlich!), Starcraft 2: Heart of the Swarm, Grime und in Kürze Humankind

Zuletzt geschaut:
The Green Knight, Black Widow, Angel

Verballert derzeit sein letztes Geld:
Für neue Möbel. Mir wurde zugetragen, dass unsere Kinder auch gerne Schränke und eigene Betten hätten. Von mir aus. Aber wer zahlt jetzt mein Steam Deck!?

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



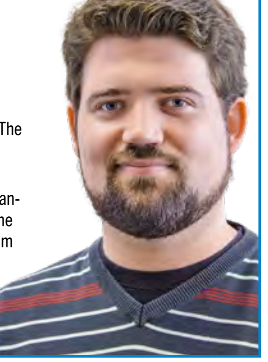
Hat für sich:
Karriere-Apps für den Microsoft Flight Simulator entdeckt. Seitdem komme ich vom Spiel nicht mehr los und liebäugle bereits mit der Anschaffung unfassbar teurer Hardware. Bitte schickt Hilfe!

Kommt daher:
Kaum noch zu anderen Spielen. Dabei müsste Mass Effect 3 endlich mal beendet werden und bald kommt wieder neues Futter.

Sucht zum Ausgleich:
Den Weg in die Natur und hat vor einigen Wochen das regelmäßige Wandern für sich entdeckt. Leider wird der neue Elan schon wieder von einer Zehverletzung ausgebremst. Dummer alter Körper.

Schaut gerade:
Mit viel Freude die Olympischen Spiele. Viele spannende Wettkämpfe, auch wenn die deutsche Ausbeute vermutlich diesmal nicht so gut ausfällt wie noch in Rio. Mal schauen.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Spider-Man: Miles Morales, Star Wars Jedi: Fallen Order

Hört gerade:
The Hu – Sugaan Essena

Schaut gerade:
Close Enough auf Netflix. Danach gucke ich defintiv mal in The Grand Tour präsentiert Lochdown rein.

Freut sich:
Auf den August im Allgemeinen. Es steht schließlich viel spannender Kram an: meine Zweitimpfung, mein Geburtstag, eine Woche Urlaub (wenn auch nur auf Balkonien), Nomadland im Freilicht-Kino schauen, die Rückkehr der Bundesliga. Und kurz vor Monatsende kann man dann auch schon wieder Spekulatius im Supermarkt kaufen. Wenn das mal kein Grund zur Euphorie ist!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Zählt gerade:
Die Stunden bis zum Urlaub – nimma lang!

Spielt aktuell:
Die fantastische interaktive App „Loulu“, die gekonnt auf rechtsextreme Netzwerke und ihre faschistischen und digitalen Medienstrategien aufmerksam macht – sehr zu empfehlen.

Zuletzt geguckt:
Je zwei tolle (The Green Knight, Bad Luck Banging or Loony Porn) und zwei ziemlich enttäuschende Filme (Good Boys und The Final Girls). Außerdem die erste Folge der dritten Staffel zur deutschen Netflix-Serie How To Sell Drugs Online (Fast).

Hört bald:
Endlich wieder neue und alte Schallplatten! Dickes Dankeschön an den allerliebsten Domi, der mir seinen alten Plattenspieler verkauft hat. :)

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt aktuell:
Mal wieder Fortnite auf der Switch. Never ending story.

Schaut gerade:
Die neueren Staffeln von Family Guy auf Netflix und ist überrascht, dass die wider Erwarten doch ziemlich witzig sind!

Ist ganz schön erstaunt:
Wie sehr es sich Anfang August teils schon nach frühem Herbst anfühlt. Vor allem bei meinen morgendlichen Spaziergängen im Pegnitztal vor den Tagen im Homeoffice. Ist echt frisch morgens und ich muss schon wieder einen Pulli anziehen. Brr!

Und sonst:
Hatte ich mal wieder Geburtstag, nun bin ich also 30. Der Zahn der Zeit nagt unaufhörlich an mir. Der Zerfall ist nicht mehr aufzuhalten. Nee, Quatsch, fühle mich genauso wie mit 29.

DOMINIK PACHE | Redakteur

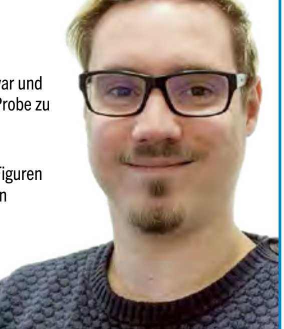
Spielt gerade:
Die Siedler 2, FTL und Rise of Nations

Warum solche alten Schinken?
Ich hatte ne Woche lang kein Internet und man glaubt gar nicht wie viele Spiele direkten und indirekten Onlinezwang haben.

Schaut gerade:
In seinen neuen Fernseher. Wie konnte ich all die Jahre nur ohne Smart-TV leben? Jetzt weiß ich endlich was der Red-Button ist!

Und sonst:
Der neue Fernseher kam sogar mit gratis Bluetooth-Kopfhörern. Allerdings ging die erste Lieferung meines neuen TVs in die Hose. Er war komplett zerstört und ging direkt zurück. Die gratis Kopfhörer hab ich immer noch, aber wer braucht schon so nen Quatsch?

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
The Binding of Isaac – Repentance, Mass Effect 3 und Bloodborne

Fährt bald:
Fahrrad. Hatte keines mehr seit ich ein kleiner Stöpsel war und habe darum etwas Ehrfurcht davor, die Theorie auf die Probe zu stellen, dass man sowas nicht verlernt.

Schaut gerade:
Succession. Wer wie ich ein Faible für unsympathische Figuren hat, die schreckliche Dinge tun und sagen, sollte mal rein schauen.

Und sonst:
Mein Medienkonsum ist eingebrochen seit der Sommer da ist und man wieder unter Leute kann. Zumindest gehe ich öfter ins Kino.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Resident Evil: Village (Story abgeschlossen), A Plague Tale: Innocence, Dead by Daylight, F1 2021 und CoD: Black Ops – Cold War. Die Mischung macht's!

Freut sich auf:
Deathloop, Far Cry 6, Battlefield 2042 und Twelve Minutes. Die zweite Hälfte des Jahres hat für mich spieletechnisch einiges mehr zu bieten.

Schaut gerade:
Die Olympischen Spiele. Endlich werden einmal andere Sportarten neben König Fußball im Fernsehen gezeigt.

Und sonst:
Nach über 1,5 Jahren steht demnächst tatsächlich ein Kinobesuch an: Black Widow soll es werden. Die Kollegen waren ja begeistert.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Flight Simulator, The Ascent, Omno

Schaut gerade:
Einen seltsam faszinierenden Youtube-Channel, der Storys von Filmen nacherzählt und dann kryptische Titel drüberschreibt. Oder wüsstet ihr, welcher Film mit: „Fehlfunktion weckt Mann 90 Jahre zu früh auf und kann nicht ertragen, allein zu sein“ gemeint ist?

Liest gerade:
Ein Buch über Iaido – die japanische Kunst, das Schwert zu ziehen

Und sonst:
Bereite ich das einjährige Jubiläum meines Twitch-Channels „exploration_happiness“ vor … Kinder, wie die Zeit vergeht!

STEFAN WILHELM | Redakteur



Spielt gerade:
Neo: The World Ends With You, Uncharted 4, Far Cry 5, Nier Reincarnation

Schaut gerade:
Arrested Development, Inside und Kopfhörer-Reviews

Hört gerade:
Awolnation – Angel Miners & Lightning Riders (Live from 2020)

Und sonst:
Nachdem mich mal wieder ein Paar No-Name-Kopfhörer im Stich gelassen hat, überlege ich, endlich mal mehr Geld in die Hand zu nehmen und mir ordentliche Bluetooth-Ohrstöpsel zu leisten. Bestenfalls mit Noise Cancelling für die klapprigen Stadtbusse! Bleibt nur noch die Frage: Will ich mich dem teuren Komfort des Apfel-Imperiums hingeben oder gegen den Strom schwimmen?

MONIKA HIMMELSBACH | Praktikantin



Spielt gerade:
The Great Ace Attorney Chronicles, Death's Door und wieder mal League of Legends

Liest gerade:
Baldur's Gate: Descent Into Avernus. Gerade bereite ich den Abschnitt in der Hölle vor, da wird sich meine Gruppe freuen.

Ist gespannt:
Auf das Master Studium in Computerspielwissenschaften ab Oktober. Neue Stadt, Neues Glück und so.

Freut sich:
Auf all die D&D- und Pathfinder-Runden, ein paar davon auch hoffentlich bald live in der Heimat Österreich. Da hoffe ich auch, dass ich meine Eltern besuchen kann, man weiß ja nie in der aktuellen Situation.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de

Malerische italienische Bergdörfer gehören zu den spannenden Schauplätzen in Company of Heroes 3.

Genre: Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Hersteller: Sega
Termin: 2022

Company of Heroes 3

Nach acht Jahren kehrt Relic auf die Schlachtfelder des 2. Weltkriegs zurück. Im Kampf um den Mittelmeerraum warten einige interessante neue Features.

Von: Matthias Dammes

In der Echtzeitstrategie bekommt man es in der Regel mit Science-Fiction, Fantasy oder historischen Szenarien zu tun, die schon mehrere hundert Jahre zurückliegen. Dem Zweiten Weltkrieg haben sich in diesem Genre, anders als zum Beispiel bei Ego-Shootern, nur vergleichsweise wenige Entwickler angenommen. Der prominenteste Vertreter ist dabei natürlich die Company-of-Heroes-Reihe von Relic Entertainment. Der erste Teil erschien schon vor fünfzehn Jahren und auch der Nachfolger ist inzwischen bereits acht Jahre alt. Es wurde also Zeit, dass sich die Macher aus dem kanadischen Strategie-Studio mal wieder ihrer erfolgreichsten Marke zuwenden.

Gemeinsam stark

Dass die Entwickler mit Company of Heroes 3 auf eine eingeschworene Fan-Basis setzen können, zeigen die Zahlen des Vorgängers. Den spielen auf Steam noch heute regelmäßig Tausende von Spielern tagtäglich. Der Schnitt ist zuletzt sogar wieder gestiegen und übertrifft die Werte vom Release vor acht Jahren. Diese treue Anhängerschaft wollen sich die Entwickler bei der Umsetzung des dritten Teils zu Nutze machen. Schon seit dem Start der Entwicklung sind ausgesuchte Hardcore-Fans in den Prozess eingebunden. So stellte das Team zunächst ein Spielerrat aus zehn langjährigen Spielern zusammen. Außerdem wurde eine Umfrage mit mehreren zehntausend Teilnehmern unter den Spielern der Vorgänger durchgeführt.

Die Entwickler nennen diesen Ansatz „CoH-Development" und wollen die Beteiligung der Community immer weiter ausbauen. Auch die frühe Ankündigung von Company of Heroes 3 mehr als ein Jahr vor Release ist Teil dieser Strategie. So sollen nach und nach noch mehr Spieler eingebunden werden. Dazu sollen schrittweise immer mehr Spieler Zugang zu spielbaren Versionen erhalten. Deren Feedback soll dann schlussendlich bei der Verbesserung und Fertigstellung des Spiels helfen. Damit Company of Heroes 3 das Spiel wird, „welches die Community möchte und verdient".

Viva l'Italia

Inhaltlich wird sich natürlich wieder alles um den Zweiten Weltkrieg drehen. Allerdings mit Schau-



Briten und Amerikaner fallen noch vor dem berühmten D-Day gemeinsam in Italien ein.

Auch diese Invasion erfolgte mit gefährlichen Landungen, zum Beispiel an den Stränden Siziliens.

Wie im jüngst deindizierten Klassiker Panzer General verschieben wir unsere Einheiten auf der Kampagnenkarte.

Alle drei Runden bekommen wir Ressourcen gutgeschrieben, die wir am Hafen in neue Einheiten investieren.

Durch erfolgreich abgeschlossene Schlachten verdienen unsere Kompanien Skillpunkte, die in verschiedene Boni gesteckt werden.

plätzen und Schlachten, die nicht zwingend jedem geläufig sind. Normalerweise wird beim Zweiten Weltkrieg ja über die West- und Ostfront, vielleicht noch über den Krieg im Pazifik geredet. Company of Heroes 3 wird sich allerdings dem Kriegsgeschehen im Mittelmeer-Raum widmen. So wird es um die Invasion der Alliierten in Italien gehen und auch die Schlachtfelder von Nordafrika werden eine Rolle spielen.

Über letzteres wollten die Entwickler bisher aber noch nicht so wirklich viel verraten. Im offiziellen Ankündigungstrailer zum Spiel ist am Ende immerhin ein Hinweis auf die Wüstenstadt Tobruk zu sehen, eine der legendären Schlachten des Wüstenfuches Erwin Rommel gegen die britische Armee. Wir haben versucht zu erfahren, ob dieses Szenario vielleicht bedeutet, dass wir erstmals in der CoH-Reihe eine deutsche Kampagne erleben werden. Leider wollten sich die Entwickler aber nicht in die Karten schauen lassen.

Total War of Heroes

Aber immerhin waren die Macher bereit, uns bereits für diverse Spielstunden in eine frühe Version hereinschnuppern zu lassen. Und wenn wir von „früh“ reden, dann meinen wir auch früh. Das Spiel bestand vor allem beim UI an vielen Ecken und Enden noch aus Platzhaltern und war sichtlich unfertig. Nicht wie die auf Hochglanz polierten Anspieldemos, die man sonst häufig zu sehen bekommt. Trotzdem war die Fassung schon dazu geeignet, uns einen Eindruck von neuen Features und altbekannten Gameplay-Mechaniken zu machen.

Das Spiel wirft uns an einen fortgeschrittenen Zeitpunkt der Italien-Kampagne und das erste, was wir zu sehen bekommen, ist eine der größten Neuerungen von Company of Heroes 3 – die dynamische Kampagnen-Karte. Wir wählen nicht mehr wie im Vorgänger eine Mission nach der anderen auf einer statischen Karte aus, sondern spielen in rundenbasierter Manier einen General, der seine Truppen auf der Landkarte strategisch verschiebt. Das erinnert sehr stark an die Kombination von rundenbasierter Taktikkarte und Echtzeit-Schlachten, wie sie seit jeher in der Total-War-Reihe praktiziert wird. Beim rundenbasierten Ablauf und dem Verschieben von Einheiten selbst drängen sich zudem Vergleiche mit der Panzer-General-Reihe auf.

Unser Ziel ist es, einen Ort nördlich von Neapel einzunehmen. Auf dem Weg dorthin liegen verschiedenste Orte und strategisch lohnende Ziele. Nehmen wir zunächst einen Flugplatz ein, um später auf Luftunterstützung zurückgreifen zu können? Oder helfen wir den Partisanen in einem abgelegenen Bergdorf? Wir sind der Oberbefehlshaber und müssen solche Entscheidungen treffen. Auf diese Weise soll ein hoher Wiederspielwert erreicht werden, weil sich keine Kampagne wie die andere spielt. Außerdem soll der Spieler so auch eher langfristige strategische Entscheidungen treffen können. Die



Eine kurze Szene am Ende des Ankündigungstrailers lenkt den Blick auf die Schlachtfelder in Nordafrika.



Auf der taktischen Kampagnenkarte befehligen wir auch Zerstörer, mit denen wir Ziele an Land bombadieren.

Story der jeweiligen Kampagne soll sich dynamisch an das Geschehen auf der Strategiekarte anpassen.

Grundlage bildet auch auf der Kampagnenkarte das bekannte Ressourcensystem aus Munition, Treibstoff und Soldaten. Mit jeder eingenommenen Stadt oder Provinz verdienen wir zusätzlich je einen der drei Rohstoffe. Über einen Landungshafen können wir diese einsetzen, um neue Truppen anzufordern. Dabei wird zwischen sogenannten Kompanien sowie eine Reihe von Unterstützungseinheiten unterschieden. Die Kompanien sind die wichtigen Einheiten, die im Kampf um strategische Ziele oder gegen feindliche Kompanien die gewohnten Echtzeitschlachten auslösen. Sollten Unterstützungseinheiten dabei in der Nähe sein, können diese ebenfalls in der folgenden Schlacht genutzt werden.



Während der taktischen Pause geben wir in aller Ruhe Bewegungsbefehle und lösen Spezialfähigkeiten aus.

Taktik vom Feinsten

Auf den Echtzeit-Schlachtfeldern findet man sich als Kenner der Reihe sofort zurecht. Wie gewohnt bestehen die Karten aus vielen unterteilten Bereichen, die jeweils einzeln erobert werden wollen. Das ist unter anderem für den stetigen Zufluss an wichtigen Ressourcen wichtig. Hierbei haben sich die Entwickler wieder mehr am ersten Teil orientiert. Das heißt, dass die drei Ressourcen Munition, Treibstoff und Soldaten wieder getrennt voneinander gehandhabt werden. Entsprechend steigert jeder Kartenbereich auch wieder nur den Verdienst einer dieser Rohstoffe.

Das taktische Gameplay ist eine Mischung aus den Stärken beider Vorgänger. So hat die Infanterie wieder etwas mehr Gewicht, wie im ersten Teil. Aus CoH2 wurde dagegen zum Beispiel das True-Sight-System übernommen, was realistische Sichtfelder jeder Einheit berechnet. Was die Soldaten nicht sehen können, kann auch der Spieler nicht sehen. Deckungssystem, Flanken und das umfangreiche Zerstörungspotential der Umgebung gehören weiterhin zu den taktischen Mitteln, auf die es zu achten gilt.

Die Entwickler haben sich allerdings auch ein paar neue Kniffe einfallen lassen. So verfügen bestimmte Infanterie-Einheiten jetzt über eine Stürmen-Fähigkeit. Diese erlaubt es ihnen, mit Soldaten besetzte Gebäude im Handumdrehen zu säubern und selbst zu besetzen. Bei Panzern wird die Angriffsseite noch wichtiger, da jetzt zum Beispiel auch die Seitenpanzerung berücksichtigt wird. Die Karten sollen je nach landschaftlicher Umgebung auch mehr Vertikalität besitzen, die sich auf das Kampfgeschehen auswirkt.

Mach mal Pause

Die Karten, die wir bisher im Verlauf unserer Kampagne gesehen haben, machten auf jeden Fall schon Mal einen guten Eindruck. Gefallen hat uns vor allem die Vielfalt der Maps, die trotz der dynamischen Natur der Kampagne gewährleistet wird. Der Kampf um Sektoren und der Versuch die Kontrolle über wichtige Bereiche der Karte zu halten, ist wie gewohnt taktisch herausfordernd und zugleich lohnenswert. Wenn wir besonders auf unsere Truppen aufpassen, werden wir mit dem Veteranensystem belohnt, das diese im Rang aufsteigen und damit besser werden lässt.

Sollten wir doch mal Verstärkung benötigen, kommt unsere Basis zum Zuge. Auch hier orientieren sich die Entwickler eher am ersten Teil der Reihe. Es gibt ein Hauptquartier von dem aus wir drei weitere Gebäude für spezialisierte Infanterie, leichte, und schwere Fahrzeuge erreichten können. Auf diese Gebäude haben wir im UI jederzeit bequem Zugriff, so können wir auch neue Einheiten anfordern, während wir gerade am anderen Ende der Karte einen Angriff befehligen. Sollte uns alles auf einmal doch zu hektisch werden, können wir auf ein weiteres neues Feature zurückgreifen – die taktische Pause. Dabei handelt es sich nicht nur um eine einfache Pause-Funktion, in der man ein paar Befehle erteilen kann. Stattdessen haben die Entwickler aus der Pause ein umfangreiches taktisches Planungstool gemacht. Hier können wir Laufwege von Einheiten planen, verschiedene Aktionen aneinanderreihen und so komplexe Strategien ausarbeiten. Für Echtzeit-Puristen ist das möglicherweise ein Frevel, aber so öffnet sich das Spiel auch für Spieler, die es eher gemächlicher mögen. Damit wollen die Entwickler auch neue Spieler für das Genre begeistern.

Größer und mehr von allem

Optisch machen die Gefechte bereits einiges her, auch wenn in der


Infanterieeinheiten können mit schweren Waffen wie Flammenwerfern ausgestattet werden.


Manchmal ist weniger mehr. Hier sollen wir mit einem kleinen Infiltrationstrupp einen General ausschalten.

Die Invasion in Italien bietet auch Raum für groß angelegte Schlachten mit Infanterie und schwerem Gerät.

frühen Fassung längst noch nicht alles optimiert ist. Für die finale Fassung versprechen die Entwickler bildhübsche 4K-Grafik, inklusive Raytracing-Effekte. Die künstlerische Abteilung bei Relic freut sich vor allem über die vielfältigen Möglichkeiten, die das Szenario am Mittelmeer bietet. Von den Wüsten Nordafrikas, über die Strände Siziliens, bis zu verschneiten Bergdörfern in Italien wird auf den üppigen und farbenfrohen Karten viel geboten werden.

Erleben sollt ihr diese Vielfalt nicht nur in der Kampagne. Die Entwickler machen immerhin das Versprechen, dass Company of Heroes 3 das größte Spiel der Seriengeschichte wird. Neben mehr Kampagnen-Inhalt als bislang soll es auch mehr Fraktionen mit mehr Einheiten als je zuvor geben. Auch die Variationen der Maps in der Kampagne und die Zahl der Mehrspieler-Karten soll neue Rekordmarken erreichen. Es soll verschiedene Skirmish- und Mehrspieler-Modi geben. Ins Detail wollten die Entwickler hierbei aber noch nicht gehen.

Da der Release voraussichtlich noch mindestens ein Jahr in der Ferne liegt, haben die Entwickler von Relic aber auch noch jede Menge Zeit, neue Aspekte und Features des Spiels vorzustellen. Die ersten Eindrücke, die wir in der Anspieldemo sammeln konnten, fallen auf jeden Fall schon recht positiv aus. Die Echtzeit-Kämpfe spielen sich taktisch und intensiv wie eh und je. Auch, weil sich die Entwickler die guten Elemente aus beiden Vorgängern herausgepickt haben. Die neue taktische Ebene auf der Kampagnenkarte hat Potenzial, wobei sich noch zeigen muss, wie gut dieses Element bei Echtzeit-Purristen ankommt. ❑

MATTHIAS MEINT

„Company of Heroes kombiniert mit Panzer General – ein Traum!“

Company of Heroes 3 ist ein ganz schönes Überraschungspaket. Zum einen habe ich derzeit gar nicht damit gerechnet, arbeitet Relic Entertainment doch auch noch an Age of Empires 4. Aber vor allem überrascht, was sich die Entwickler so alles Neues haben einfallen lassen. Die taktischen Echtzeit-Schlachten waren mir sofort wieder vertraut. Die Eroberung von Sektoren, die Ausbildung der richtigen Mischung an neuen Einheiten und das Finden der richtigen Angriffsstrategie gehen in der frühen Version bereits wunderbar von der Hand. Super finde ich die taktische Pause, die wertvollen Truppen das Leben retten kann, wenn es doch mal zu hektisch wird. Allerdings denke ich noch viel zu wenig daran, sie einzusetzen, weil es so ungewohnt ist. Ungewohnt, aber nicht weniger spannend ist auch die neue rundenbasierte Kampagnenkarte. Als Fan von Rundenstrategie erinnert mich das an selige Panzer-General-Zeiten und passt meiner Meinung nach sehr gut zum Gesamtkonzept. Ich kann aber verstehen, wenn das möglicherweise nicht alle Echtzeit-Generäle so empfinden werden.



Mit dem neuen Stürmen-Befehl räumen wir dieses Haus binnen Sekunden und nehmen es selbst ein.

Wenn beide Seiten sich mit Panzern beharken, dann rummst und knallt es ordentlich auf dem Schlachtfeld.

IM INTERVIEW MIT

Executive **Producer** & Art **Director**

Im Rahmen der Ankündigung von Company of Heroes 3 hatten wir die Gelegenheit mit Executive Producer David Littman und Art Director Tristan Brett von Relic Entertainment über das Projekt zu sprechen.

David Littman ist Executive Producer bei Relic und hat auch schon bei EA und Telltale Games gearbeitet.

PC Games: Nachdem ihr in den bisherigen Spielen die westliche und östliche Front abgehandelt habt, geht es nun in den mediterranen Raum. Was hat euch zur Wahl dieser ungewöhnlichen Option im Gegensatz zu prominenteren Möglichkeiten wie dem Pazifikraum gebracht?

Tristan Brett: Uns hat das Gebiet mit dem einhergehenden Setting fasziniert, sowohl visuell mit all der Variation an verschiedenen Umgebungen als auch in Sachen Gameplay, welches es mit sich bringt. Es gibt einige Features, die wir dem Gameplay hinzufügen wollten und der Krieg im Mittelmeerraum hat uns die gewollte Palette an Möglichkeiten gegeben. Es gibt auch andere Einflüsse auf unsere Entscheidung, aber wir haben auch die Spieler, unsere Community, gefragt. Wir haben eine große Umfrage herumgeschickt, wodurch wir 60.000 Antworten bekommen haben. Eine der großen Fragen war eben, welchen Schauplatz sie haben wollten und der mediterrane Raum war sehr hoch im Kurs. In derselben Umfrage haben wir die Spieler auch danach gefragt, welche Spielemechaniken sie sehen wollen und einige davon haben zum Mittelmeersetting gepasst.

David Littman: Eine große Auswahl an Maps und Gameplay-Mechaniken war das, was sich die Spieler am meisten gewünscht haben und der mediterrane Raum bot sich dafür am besten an. Speziell zur Frage, warum Mittelmeer statt Pazifik: Abseits davon, dass es bei den befragten Spielern an erster Stelle stand, hängt es auch damit zusammen, dass wir unsere zehn besten Spieler von überall auf der Welt zu unserem Eröffnungsgipfel für die Entwicklung von Company of Heroes 3 eingeladen haben. Wisst ihr, das sind Kern-Spieler, die sind kompetitiv, als Caster, Mod-Ersteller und Map-Ersteller dabei. Wir haben sie zu uns geholt und gefragt: „Wir wollen einen neuen Schauplatz, wir wissen, dass sich Spieler ein neues Setting wünschen." Dann haben wir den Pazifik und den Mittelmeerraum als Auswahl für den Schauplatz ausgelegt und gesagt: „Ok, wählt, welches Setting ihr wollt." Unabhängig voneinander – man hat ihnen nichts erzählt und sie haben sich vorher nicht abgesprochen – hat jeder einzelne von ihnen für das mediterrane Setting gestimmt. Wir haben sie gefragt, warum und sie meinten: „Beim Krieg im Mittelmeer waren alle Fraktionen einander ebenbürtig. Sie hatten zwar verschiedene Techniken und Einheiten, aber bei den Auseinandersetzungen im Pazifik müsste man die Achsenmächte stärker machen, damit sie eine Chance, gegen die US-Marine, haben." Und sie hatten das Gefühl, dass das so stark ausarten würde, dass es nicht mehr authentisch wäre, und das nur um beide Seiten gleich stark zu machen. Als wir das hörten, dachten wir uns echt: „Wow, gut, dass wir unsere Spieler gefragt haben." Weil: Erstens kam uns diese Idee am Anfang gar nicht. Zweitens hat uns das dazu gebracht, unsere Spieler immer mehr zu fragen, weil sie uns so gute Einsichten geben.

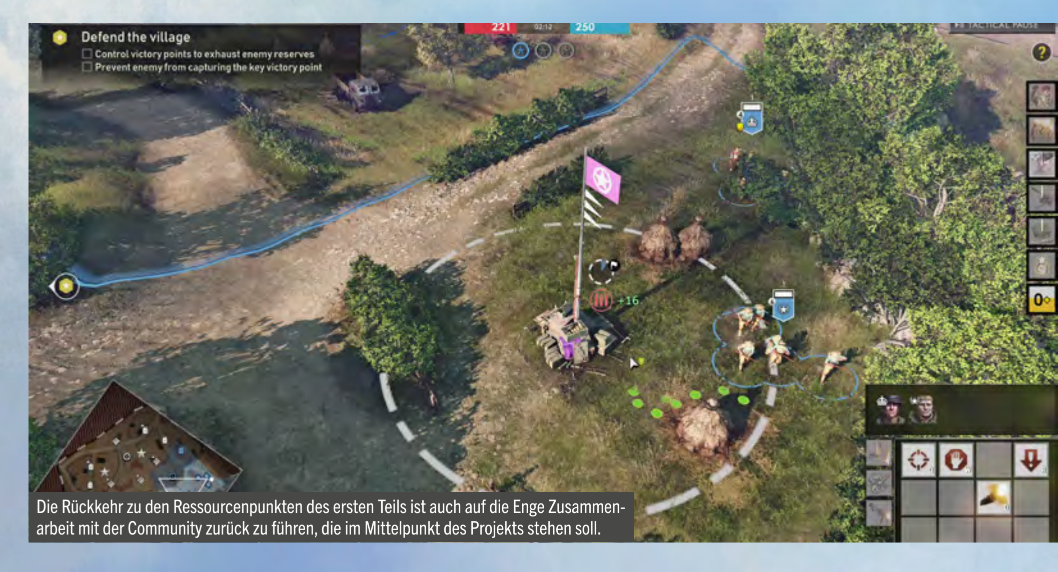

Tristan Brett ist seit 25 Jahren in der Branche und arbeitete unter anderem an Need for Speed, Command & Conquer und Sled Storm mit.

PC Games: Was ist aus künstlerischer Sicht das Besondere am Mittelmeerraum, das euch fasziniert hat, und welche Herausforderungen waren damit verbunden?

Tristan Brett: Eine der größten Herausforderungen war die Vielfalt, die Farben, die Umgebungen, die Geschichte, die Kunst und die Architektur in Italien und am Mittelmeer. Und auch die Panoramen, die durch die Höhenlage entstanden sind, haben diese Bandbreite wirklich geschaffen. Und dann als Kontrast die afrikanische Wüste, welche auch eine frische neue Umgebung für die Reihe ist, die auch eine andere Spielerfahrung bietet. Wir haben weitläufige Fahrzeugkämpfe und sehr eng gebaute italienische Dörfer, in denen nur die Infanterie durchkommt, mit Features wie Durchbrüchen und anderen Dingen, die das wirklich ausnutzen. Wir haben einfach eine großartige Kulisse auf der künstlerischen Ebene geschaffen.

PC Games: Ihr habt betont, dass ihr von Anfang an mit der Community zusammenarbeiten wolltet. Inwiefern hofft ihr, dass das fertige Spiel von dieser engen Zusammenarbeit profitieren wird?

David Littman: Tristan und ich sind beide seit 20 Jahren in diesem Geschäft und als wir anfingen, Spiele zu machen, ging es wirklich darum, dass die Designer sagten: „Ok, welches Spiel werden wir machen? Lasst uns einfach loslegen! Und wenn es dann rauskommt, müssen wir uns anhören, was die Spieler zu sagen haben." Und damals hatten die Spieler noch nicht die gleichen Foren wie heute, oder die gleichen Möglichkeiten, sich Gehör zu verschaffen. Sie saßen alle in einem Forum mit Tausenden von Spielern, die miteinander sprachen. Jetzt reden die Spieler mit der ganzen Welt. Jetzt sind sie in der Lage, ihre Meinung zu sagen und die Leute hören zu. Wenn man heute Spiele entwickelt, muss man zweifelsohne mit seinem Publikum und auch mit neuen Zielgruppen sprechen, um zu verstehen, welche Art von Spiel sie suchen. Wir wollen ihre Gedanken schon Jahre vor der Veröffentlichung



Die Rückkehr zu den Ressourcenpunkten des ersten Teils ist auch auf die Enge Zusammenarbeit mit der Community zurück zu führen, die im Mittelpunkt des Projekts stehen soll.



In Company of Heroes 3 soll es so viele authentische Fahrzeuge und Waffen geben wie noch nie zuvor in der Serie.

kennen, nicht erst nach der Veröffentlichung. Und das war die Grundlage unserer Kernentwicklung. Es gibt so viele Beispiele dafür, was sie uns an Hinweisen und Einblicken gegeben haben, um uns dorthin zu führen, wo wir heute sind. Und jetzt wollen wir, dass das Spiel von Hunderttausenden von Leuten gespielt wird, bevor wir überhaupt starten. Man könnte es fast als Early Access betrachten, aber ohne dafür bezahlen zu müssen. Wir wollen, dass so viele Leute wie möglich das Spiel spielen, damit wir Feedback bekommen. Damit es zum Zeitpunkt der Veröffentlichung das beste Company-of-Heroes-Erlebnis ist, das wir je machen konnten.

PC Games: Wenn man zehn Spieler fragt, bekommt man wahrscheinlich elf verschiedene Ideen und Meinungen. Wie geht ihr mit Spielerfeedback um, wie entscheidet ihr, welche Ideen ihr verfolgt und welche nicht?
David Littman: Oft geht es dabei um Trends und was sich herauskristallisiert. Wir bitten unsere Fans auch darum, das was sie uns zurückgeben mit Prioritäten zu versehen. Unsere Priorisierung basiert auch darauf, wie viele Spieler dasselbe wollen. Wenn es eine Person gibt, die sagt: „Euer Spiel soll in den Vereinigten Staaten spielen!", werden wir sagen, dass wir das nicht können, da der Fokus des Szenarios auf dem mediterranen Raum liegt. Wir können nicht alles, was Spieler sagen, mit „Ja, machen wir!" beantworten. Aber es geht wirklich meist um Trends und ob es „zu den Grundpfeilern unseres Spiels" passt. Unsere Grundpfeiler sind Authentizität und hohe Qualität – das sind die zwei wichtigsten Dinge, auf die wir immer achten. Aber natürlich hat Company of Heroes auch Dinge wie sich ständig wandelnde Umgebungen oder die emotionale Bindung zu den Einheiten. Davon können wir nicht abweichen. Wir müssen ein Spiel machen, das die Erwartungen an die Marke erfüllt. Wir haben ein unglaubliches Team. Viele Entwickler waren schon bei Company of Heroes 1 und 2 dabei, wir müssen daher auch nach unserem besten Ermessen urteilen.

PC Games: Im Mittelpunkt des Spiels wird die Kampagne stehen. Wir haben eine große Map gesehen, aber das war nur ein Teil der Invasion in Italien. Ihr habt im Trailer auch Nordafrika angedeutet. Von wie vielen Kampagnen mit wie viel Gesamtspielzeit sprechen wir da?
David Littman: Hier gibt es ein paar Dinge, die man aufschlüsseln kann. Erstens ist die Kampagne ein großer Teil unseres Spiels. Aber ich sage immer gerne: Zuerst müssen wir uns auf unser Kern-Gameplay für unser Kernpublikum konzentrieren und das liefern, was unsere Kernfans wollen. Wenn wir sagen, dass wir von einer halben Million Menschen sprechen, die heute noch Monat für Monat CoH-Spiele spielen, müssen wir also sicherstellen, dass wir ihnen das Gameplay bieten, nach dem sie suchen, von dem sie uns sagen, dass sie es wollen. Sie sind im Moment eine kleinere Community, die das Spiel schon seit Jahren spielt, und sie geben uns Feedback. Wenn es dann um die Kampagne geht, wollen wir mit mehr Strategiespielern sprechen und ein gutes Gefühl dafür bekommen, was wir machen. Speziell sprechen wir im Moment nur über unsere italienische Kampagne. Es wird später mehr Informationen über alles andere geben, was wir mit der Kampagne machen. Aber was in der Pre-Alpha Preview gezeigt wurde, war ein kleiner Ausschnitt von Italien.

„Wir wollen, dass so viele Leute wie möglich das Spiel spielen, damit wir Feedback bekommen."

Tristan: Ich meine, die italienische Map ist so ziemlich die gesamte Kampagne in Richtung Rom, also ist sie viel größer als der Demo-Bereich. Wir haben eine Menge Abwechslung auch innerhalb der Kampagnenkarten. Wie ihr wisst, gibt es eine ziemliche Vielfalt an Umgebungen in Italien, also haben wir alles von den Strandlandungen bis zur Befreiung all der kleinen Dörfer im hügeligen Italien, bergiges Gelände, viele verschiedene Höhen und Engpässe, die Nachschublinien, die Verwaltung, die ein großer Teil des Krieges waren. [...]

PC Games: Da ihr über nichts Anderes als Italien reden wollt, müssen wir das wahrscheinlich nicht fragen, aber: Werden wir mit Nordafrika auch eine deutsche Kampagne im Spiel bekommen?
David Littman: Ich werde ein wenig über Nordafrika sprechen und dann auf diese Frage zurückkommen. Nordafrika ist ein ganz anderes Setting als Italien, was wiederum einer der Gründe ist, warum wir uns für das Mittelmeer entschieden haben und warum unsere Spieler Mittelmeer wollten – einen offenen Kampf mit Flankierungsmanövern. Wir kennen Rommels Strategie: hart und schnell zuzuschlagen, in manchen Fällen ein Wettrennen auf Zeit wegen der Versorgung. Wir wissen, dass wir in Nordafrika unglaubliche Maps haben, die wir in CoH noch nie hatten. Es gibt dort großartige Geschichten zu erzählen. Uns ist bewusst, dass es viele Fraktionen gibt, die unterschiedliche Standpunkte zum Krieg haben. Ich kann nur sagen, lasst uns gespannt bleiben und in der Zukunft über all die Dinge sprechen, die CoH 3 liefern wird.

PC Games: Welcher Aufwand ist für die detaillierte Darstellung aller Fahrzeuge und Großwaffen nötig? Wart ihr in Museen, um die Originale zu begutachten und was war die größte Herausforderung bei der Erstellung eines authentischen Fuhrparks?
Tristan Brett: Wir haben natürlich auch für CoH 3 in der Vergangenheit Schauplätze besucht. Die meisten unserer Rechercheergebnisse haben wir aus dem Internet, dort gibt es eine Fülle von Informationen. Und es gibt all das 16mm-Filmmaterial, das im 2. Weltkrieg aufgenommen wurde, das Back-up-Material, das nicht wirklich veröffentlicht wurde und jetzt an die Oberfläche kommt. Was großartig ist! Es gibt eine Menge guter Quellen für die Authentizität von Fahrzeugen. Wir hatten ein paar Herausforderungen, aber die liegen im Detail, z. B. haben wir kein Bild des linken hinteren Scheinwerfers eines Fahrzeugs. Aber das sind gute Probleme, die man hat, wenn es so ins Detail geht. Also ja, es gibt großartige Quellen für unsere Forschung. Wir sprechen auch mit Historikern, manchmal finden die Dinge heraus. Aber wisst ihr, unser Team hat so viel Erfahrung und wir haben so viel Wissen über den Zweiten Weltkrieg bei Relic, dass einige dieser Dinge auch in Zeitschriften zu finden sind. Wir gehen also auf jeden Fall mit der gebotenen Sorgfalt vor.

PC Games: Ihr habt gesagt, dass ihr das Spiel mit der taktischen Pause für mehr Spieler eröffnen wollt. Auch mit der Kampagnenkarte habt ihr jetzt eine Menge rundenbasiertes, langsames Strategiespiel in eurem Spiel. Was sagt ihr den Spielern, die davon enttäuscht sind, weil sie wegen der Echtzeitstrategie hier sind?
David Littman: Das ist tatsächlich eine großartige Frage, denn wir machen das gerade durch. Wir beschäftigen uns damit, wie wir sicherstellen, dass die Kampagne selbst die Stammfans von CoH anspricht, aber auch andere Strategie-Fans. Da gibt es ein paar Antworten: Was man in der Pre-Alpha-Preview gespielt hat, ist ein kleiner Ausschnitt und hat nicht alle Optionen, die wir zum Launch haben werden. Wir werden Eisenbahnen hinzufügen, so dass man sich in Italien authentischer bewegen kann, wie es wirklich der Fall war, und sich schneller fortbewegen kann. Man könnte seine Luftwaffe und Marine einsetzen, um sich schnell auf der Karte zu bewegen. In einigen Fällen kann man sich mit verschiedenen Transportmitteln auf der Karte bewegen. Und wenn man schneller zu den Missionen und den Scharmützeln kommen will, kann man das durch einen anderen Spielstil erreichen, während manche Spieler sich etwas langsamer auf der Karte bewegen werden. Das ist es also, womit wir uns im Moment beschäftigen, und das ist eine Balance, die wir hinbekommen wollen. [...] Die andere Sache, die man davon mitnehmen kann, ist, dass die Kampagnenkarte ein Drittel unseres Spiels ausmacht. Sie ist also riesig, aber sie ist nur ein Drittel unseres Spiels. Ein großer Prozentsatz unseres Publikums spielt PvP und auch Skirmish Co-op. Diese Bereiche sind RTS und man kann sofort ins Spiel einsteigen und die Erfahrung spielen, die man will. Die Full-Tactical-Pause ist also nur in der Kampagne, aber wir behalten in Erinnerung, dass bestimmte Spieler diese PvP-Erfahrung oder Skirmish-Co-Op machen wollen.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: TBA

Elex 2

Piranha Bytes macht Elex 2. Überraschung? Nein, das neue Spiel der Gothic-Macher war kein sonderlich gut gehütetes Geheimnis, doch jetzt ist es offiziell. Wir haben erstes Gameplay vom Spiel gesehen und können endlich einordnen, ob das Spiel das Potenzial hat, seinen Vorgänger zu überflügeln und damit in die Fußstapfen von Gothic 2 zu treten.

Von: Carlo Siebenhüner

Wenn man den Namen „Piranha Bytes“ hört, sagen PC-Rollenspielfans in Deutschland automatisch: „Gothic!“. Seit dem Spieldebüt vor über 20 Jahren ist das deutsche Entwicklerstudio für seine Rollenspiele bekannt, die immer einer bestimmten Designsprache folgen: geerdet, dreckig und sehr atmosphärisch. Mit Elex hat man das in ein Science-Fantasy-Universum verfrachtet. Herausgekommen ist ein tolles Rollenspiel, das nah an die Stärken eines Gothic heranreicht, die Ziellinie jedoch nicht ganz durchbricht. Jetzt kommt Elex 2. Wir haben erstes Gameplay gesehen und finden, dass Piranha Bytes mit Elex 2 endlich das Potenzial für den Sprung in die Sphären eines Gothic hat.

Das Problem mit dem Neustart

Der Anfang von Elex 2 könnte dabei nicht klischeehafter sein. Nachdem man mit Held Jax am Ende von Teil 1 das Wissen über eine größere Bedrohung erhalten hat, will er eigentlich die verschiedenen Fraktionen zusammenbringen. Die lachen ihn aber aus, weshalb er dann bockig abhaut und sich ins Exil begibt. Ein paar Jahre später kehrt er zurück, denn die neue Bedrohung ist mittlerweile da und macht Ärger. Jax macht sich also erneut auf den Weg, die Fraktionen der Welt Magalan zu vereinen, damit man eine realis-

tische Chance hat, die Invasoren zurückzuschlagen.

Dabei starten wir als Nichtskönner und müssen uns erst hocharbeiten. Wie das mit dem Ende von Elex 1 zusammenpasst, wo wir bereits ein voll ausgebildeter Superkrieger sind, will Piranha Bytes noch nicht verraten. Es gibt aber wohl eine Storyerklärung, warum Jax alles vergessen hat. Wir tippen auf einen überstarken Gegner, der uns auf die Bretter schickt.

Das titelgebende Elex ist natürlich mit von der Partie. Die Substanz dient wie im Vorgänger für zwei Dinge. Einerseits als Zahlmittel und andererseits als Droge, die einen zwar mächtiger macht, aber auch zum gefühllosen Monster mutieren lässt. Neu dazu kommt das sogenannte Dark Elex, dass offensichtlich einen noch verheerenderen Effekt hat und mit der neuen Bedrohung aufgetaucht ist.

Ebenfalls mit an Bord ist ein Moralsystem, das eure Taten bewertet. Anstatt wie im Vorgänger zwischen kalt und emotional zu entscheiden, schwankt ihr jetzt zwischen schöpferisch und zerstörerisch. Wer beispielsweise unschuldige Lebewesen umnietet, bekommt Punkte auf sein Zerstörungskonto.



Dicker Brocken: Bevor ihr euch mit so einem Monstrum anlegt, solltet ihr vorher ordentlich trainieren.

Jetzt mit Kinderüberraschung

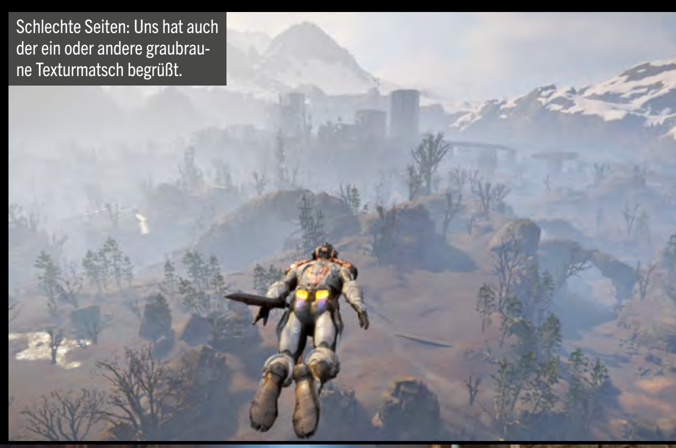
Aufträge und Quests erhaltet ihr von NPCs, die ihrem geregelten Tagwerk nachgehen. Die Dialoge sind dabei gewohnt ruppig und euer Handeln zieht Konsequenzen nach sich. Wenn euch die Torwache nicht ins obere Viertel vorlassen will, könnt ihr zwar trotzdem versuchen, da reinzukommen. Nur habt ihr dann bald eine ganze Meute Wächter am Hals, die euch mit Fackeln und Mistgabeln aus ihrem Lager wirft.

Ganz neu mit ins Spiel kommen Kinder-NPCs. Das klingt zwar nicht nach viel, ist für ein Spiel von Piranha Bytes jedoch eine große Nummer, denn die Entwickler haben sich in der Vergangenheit schwergetan, von ihrer reinen Männerwelt loszukommen. Während die Damen in Gothic meist nur als Sexobjekte oder Hausfrauen inszeniert waren, baute man sie in den letzten Jahren sukzessive in Hauptrollen ein. Nun folgt mit den Kindern also der nächste Schritt für eine lebendigere Spielwelt. Piranha Bytes braucht halt immer etwas länger für neue Standards. Deswegen wird dieser Meilenstein aber auch zelebriert, indem die kleinen Bälger nicht nur in der Spielwelt rumlaufen. Nein, sie geben sogar Quests und der Held selbst ist Vater! Neben der Geschichte rund um die große Bedrohung bekommen wir also auch eine Nebenhandlung aufgetischt, die sich um Jax' Sohn dreht. Verletzen könnt ihr die Kids übrigens nicht. Elex 2 zielt auf eine Freigabe ab 12 Jahren ab und vermutlich für das Wohlwollen der USK-Prüfer halten sich die Kinder aus den Kämpfen raus.

Dichtere Open World in Elex 2

Eingebettet ist das Ganze wieder in die große Open World des Kontinents Magalan, die sich frei erkunden lässt. Die Spielwelt besteht dabei aus bekannten und neuen Locations, die alten Gebiete sollen aber massiv überarbeitet und verändert werden. Die Wüste Tavar aus dem Vorgänger ist jetzt beispielsweise wieder grün und lebendig. Insgesamt wird die Spielwelt in etwa so groß wie die des Vorgängers. Piranha Bytes rechtfertigt dieses Recyclen damit, dass sie dafür ein atmosphärisch und storytechnisch dichteres Gesamtwerk abliefern wollen. Das kann ein großer Pluspunkt werden, denn die Spiele des Studios leben von ihrer Atmosphäre. Mehr Zeit und Ressourcen für eine feinere Ausarbeitung von Story, Dialogen und Entscheidungen ist definitiv mehr Wert, als auf Zwang neue Welten zu designen. Ein Gothic 2 profitierte damals vom teilweisen Weltenrecycling enorm.

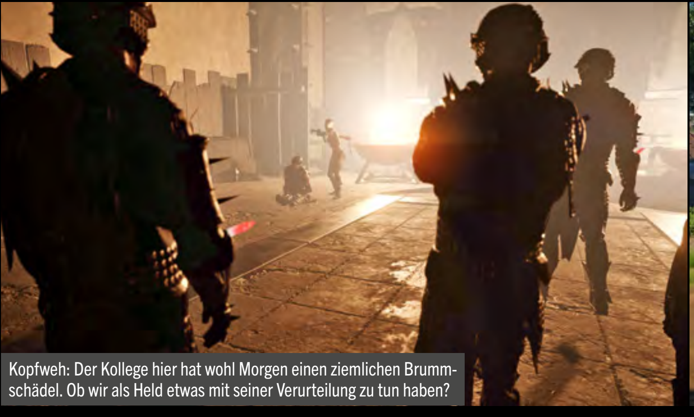
Die Früchte dieser Fokussierung sieht man bereits bei den Fraktionen in Elex 2. Einer davon



Schlechte Seiten: Uns hat auch der ein oder andere graubraune Texturmatsch begrüßt.



Gute Seiten: Piranha Bytes haben ihre altgediente Engine allerdings weiter aufgebohrt. Vor allem schicke Lichteffekte hat sie drauf.


Kopfweh: Der Kollege hier hat wohl Morgen einen ziemlichen Brummschädel. Ob wir als Held etwas mit seiner Verurteilung zu tun haben?


Abgefahren: Elex 2 setzt wieder auf das bekannten Science-Fantasy-Szenario, in dem sich Magie und Technik die Hand reichen.

könnt ihr euch anschließen, was einem dann wiederum die Wege der anderen versperrt. Bisher standen euch klassischerweise drei Stück zur Verfügung. Nun schraubt Piranha Bytes die Anzahl hoch und bietet euch fünf verschiedene Fraktionen zum Anschließen. Obendrauf kommt noch eine sechste Fraktion, die aber laut Aussage der Entwickler ein „spezieller Fall“ sein wird. Natürlich werdet ihr auch abseits der Gemeinschaften im Spiel eine Menge zu tun bekommen und alles in allem soll ein Spieldurchlauf ungefähr 60 Stunden Spielzeit bieten. Das ist etwas länger als im Vorgänger. Durch die höhere Anzahl an Fraktionen steigert sich gleichzeitig aber auch der Wiederspielwert enorm. Piranha Bytes legt zusätzlich großen Wert darauf, dass ihr im späteren Spielverlauf noch genug zu tun habt. Dabei helfen mehr spezielle Fraktionsquests und die einzelnen Storys eurer Begleiter sind nun länger.

Großen Wert legt das Studio auch auf die Erkundung. Wie schon im Vorgänger habt ihr wieder einen Raketengürtel umgeschnallt, dem diesmal aber nicht mehr nach fünf Sekunden der Saft ausgeht. Nach ein paar Upgrades sollt ihr in Elex 2 unbegrenzt herumdüsen können, was die Erkundung und Bewegung sehr viel freier macht. Wir hoffen nur, dass es dadurch nicht zu leicht wird. Es war schließlich im Vorgänger durchaus ein großes Erfolgserlebnis, sich mit dem begrenzten Jetpack auf das Dach eines Hochhauses zu quälen, um dort eine versteckte Belohnung einzusacken.

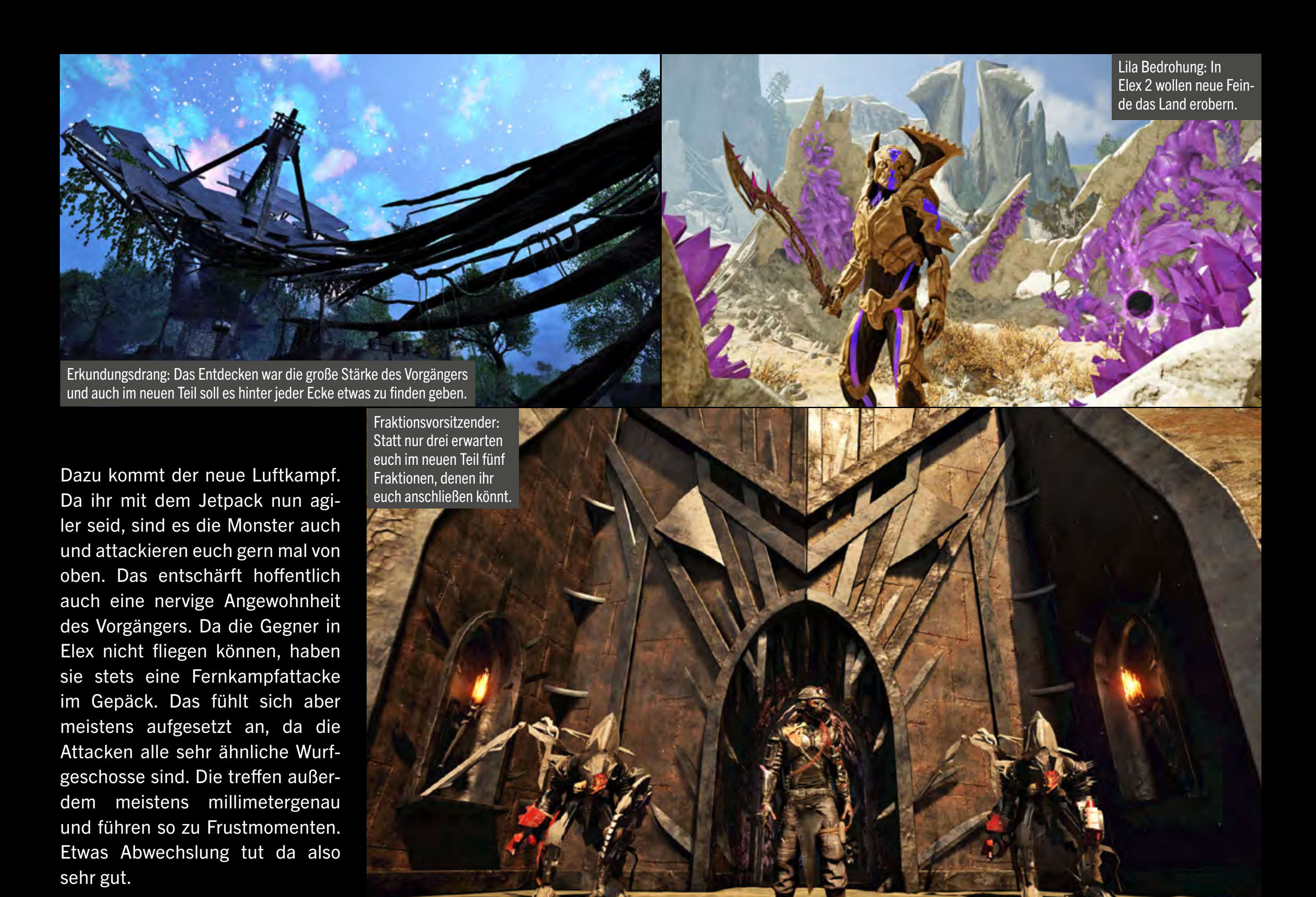

Blühende Landschaften: Trotz der betagten Technik schafft Piranha Bytes wieder wunderschöne, handgebaute Landschaften.


Abwechslung: Elex 2 setzt auf eine Mischung aus neuen Gebieten und Ländern, die man bereits aus dem Vorgänger kennt.

Volles Breitschwert aufs Maul!

Selbstverständlich zieht ihr auch in Elex 2 euren Gegnern regelmäßig mit dem Breitschwert den Scheitel neu oder ballert sie schlicht über den Haufen. Wie gewohnt entscheidet ihr, worauf ihr euch spezialisieren wollt. Dabei orientiert sich Piranha Bytes an den klassischen Charakterklassen zwischen Nahkämpfer, Fernkämpfer, Magier und Langfinger. Euer Arsenal bewegt sich vom wuchtigen Breitschwert über das futuristische Plasmagewehr bis hin zum managestützten Feuerregenzauber.

Damit die Scharmützel fluffig von der Hand gehen, wurde das Kampfsystem des Vorgängers stark überarbeitet. Während Elex auf das erfolgreiche Verketten von Kombos setzt, liefert Teil 2 ein direkteres Feedback. So führt euer Held einen kurzen Angriff aus, wenn ihr die Angriffstaste kurz antippt und holt länger aus, wenn ihr länger drückt. Ihr könnt also genau timen, wann ihr zuschlagt und habt dadurch mehr Kontrolle als im Vorgänger.



Erkundungsdrang: Das Entdecken war die große Stärke des Vorgängers und auch im neuen Teil soll es hinter jeder Ecke etwas zu finden geben.

Lila Bedrohung: In Elex 2 wollen neue Feinde das Land erobern.

Fraktionsvorsitzender: Statt nur drei erwarten euch im neuen Teil fünf Fraktionen, denen ihr euch anschließen könnt.

Dazu kommt der neue Luftkampf. Da ihr mit dem Jetpack nun agiler seid, sind es die Monster auch und attackieren euch gern mal von oben. Das entschärft hoffentlich auch eine nervige Angewohnheit des Vorgängers. Da die Gegner in Elex nicht fliegen können, haben sie stets eine Fernkampfattacke im Gepäck. Das fühlt sich aber meistens aufgesetzt an, da die Attacken alle sehr ähnliche Wurfgeschosse sind. Die treffen außerdem meistens millimetergenau und führen so zu Frustmomenten. Etwas Abwechslung tut da also sehr gut.

Endlich wieder Rollenspiel im Rollenspiel

Für einen der größten Aufreger bei Elex sorgte das veränderte Charaktersystem. Während in vorherigen Spielen von Piranha Bytes Attribute wie Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit auch direkte Auswirkungen auf die Fähigkeiten hatten, ist das System in Elex auf die Waffen getrimmt. So verkommt beispielsweise das Stärkeattribut zum reinen Zahlenwert, der irgendwann eine Waffe mit mehr Schaden freischaltet. Vorher richtete man mit jedem Stärkepunkt ganz unabhängig der Waffe auch etwas mehr Schaden an. Das neue System funktioniert durchaus, doch nimmt es den Spielern einen direkt fühlbaren Fortschritt mit jedem Levelaufstieg.

Wir haben das bei Piranha Bytes angesprochen und können Entwarnung geben. Die Entwickler setzen auf alte Stärken und geben den Attributen wieder mehr Gewicht. „Bei Elex 2 haben alle Attribute konkrete Auswirkungen – als Beispiel: Wer mehr Punkte in Stärke investiert hat, haut mit einer Axt auch härter zu und richtet mehr Schaden an“, so die Aussage von Piranha Bytes. Eine Levelbegrenzung wird es nicht geben, womit der eigenen Powerfantasy auf dem Weg vom anfänglichen Nichtsnutz bis zum alles vernichtenden Superkrieger nichts mehr entgegensteht.

Altbackener Look mit neuen Tricks

Auf grafischer Seite kann Elex 2 nicht an große Triple-A-Produktionen heranreichen. Wie auch, denn schließlich arbeiten bei Piranha Bytes 30 Leute und bei Ubisoft um die 3.000. Trotzdem hat Piranha Bytes auch seine grafischen Stärken und es gibt durchaus eine Steigerung von Elex zu Elex 2. So wurden die Charaktermodelle verfeinert und die Gesichtsanimationen sehen nicht mehr aus wie nach einem schweren Botoxunglück. Auch die Landschaften sind wie immer sehr natürlich und man merkt ihnen an, dass sie mit Liebe zum Detail gestaltet wurden. Da können sich andere Studios durchaus noch eine Scheibe abschneiden, zumindest in den bewaldeten Bereichen. In unserem Gameplayausschnitt sieht man leider auch eine Menge graubraune Suppe, die grafisch stark abfällt. Wir hoffen, dass diese tristen Ödlande noch aufgepeppt werden.

An die Details muss Piranha Bytes ebenfalls noch ran, denn es killt einfach die Immersion, wenn die Spielfigur das Schwert nicht richtig in der Hand hält oder die Flammen unseres Jetpacks nicht aus dem Jetpack kommen, sondern aus dem Hintern des Helden. Hier wollen wir nicht zu sehr meckern, denn schließlich befindet sich Elex noch in Entwicklung. Im ersten Material für die Öffentlichkeit hätte so etwas unserer Meinung nach aber auffallen müssen. Das technische Gerüst läuft auf der hauseigenen Genome-Engine, die seit Gothic 3 weiterentwickelt wird. Auf Nachfrage erklärte uns das Team, dass sie sich durchaus Alternativen wie die Unreal Engine oder Unity für die Zukunft anschauen. Für Elex 2 entschied man sich aber bewusst, weiter auf die eigene Technik zu setzen.

Wann genau der Release geplant ist, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Man hält jedoch an der Aussage fest, dass für Elex 2 nur „eine wenige Monate dauernde Marketingphase“ geplant ist. Das lässt darauf schließen, dass es nicht mehr allzu lange dauern wird. Spielen könnt ihr es dann auf PC, PS4, Xbox One, PS5 und Xbox Series. Über größere Anpassungen für die Next-Gen-Konsolen berät das Entwicklerteam zurzeit noch. ❑

CARLO MEINT

„Elex 2 ist eher Elex 1.5, und ich bin froh darüber.“

Piranha Bytes macht keine Experimente mit dem zweiten Teil. Allein das kann Fans schon beruhigen, schließlich warf man bei Risen 2 damals das komplette Setting und alte Tugenden über den Haufen, was vielen Fans sauer aufgestoßen ist. Den sicheren Ansatz kann man zwar auch faul finden, ich begrüße ihn aber. Ein Gothic 2 machte damals ebenfalls nicht alles neu, sondern baute auf dem Fundament auf, dass man mit dem Vorgänger gelegt hat und wurde dadurch ein herausragendes Rollenspiel, das heute Kult ist. Das Potenzial ist also da, doch wo die Reise am Ende für Elex 2 hingeht, das können uns aktuell wohl nur die Wissenden sagen.



Die Geschichte von Psychonauts 2 knüpft nahezu lückenlos an den Vorgänger an.

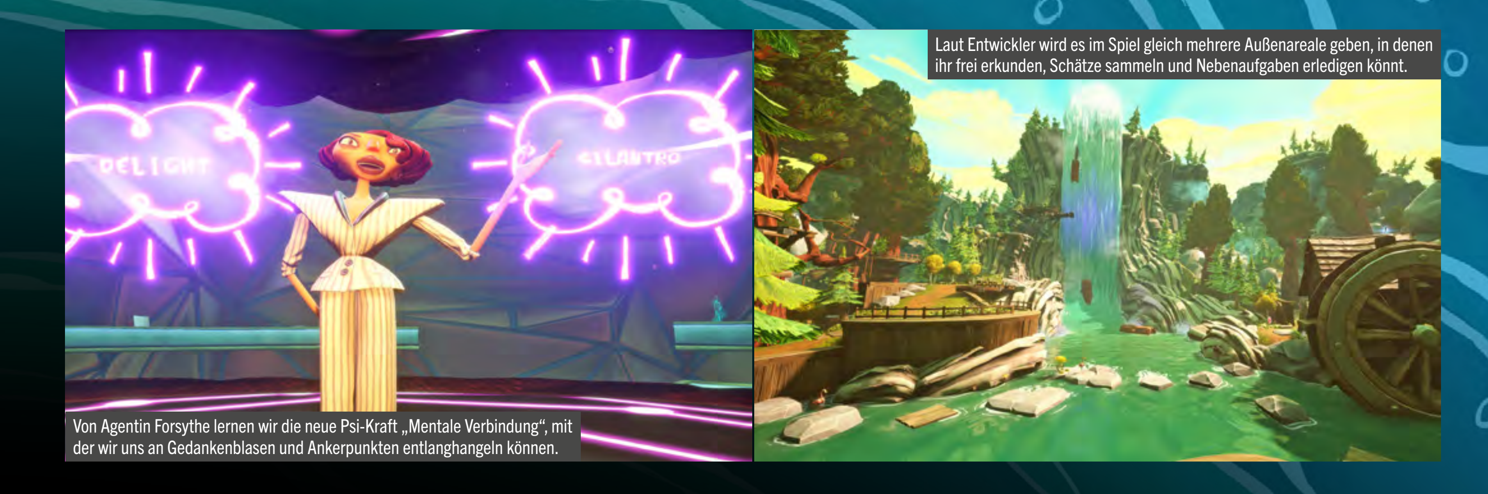
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Double Fine
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 25. August 2021

Psychonauts 2

16 Jahre haben wir auf die Fortsetzung gewartet, nun konnten wir sie erstmals selbst ausführlich spielen: Wird Psychonauts 2 so kultig wie das Original? **Von:** Felix Schütz

Die Zeiten, in denen Psychonauts als Geheimtipp gehandelt wurde, sind zum Glück vorbei. Längst hat sich herumgesprochen, dass das Spiel aus der Feder von Tim Schafer (Brütal Legend) viel mehr ist als ein buntes Jump 'n' Run. Mit tollen Charakteren, irren Levels und zig denkwürdigen Szenen gilt Psychonauts heute als kreatives Feuerwerk mit Kultcharakter. Trotzdem mussten die Fans fast 16 Jahre auf einen richtigen Nachfolger warten! Doch wie setzt man die Story nach so langer Zeit fort? Bleibt der Charme des Originals erhalten? Zündet das Konzept noch ein zweites Mal? Wir haben Psychonauts 2 stundenlang vorab gespielt und wissen:

Ein toller Moment für Fans: Raz betritt endlich die lebendige Zentrale der Psychonauten – und muss sich erst mal als Praktikant beweisen.



Von Agentin Forsythe lernen wir die neue Psi-Kraft „Mentale Verbindung", mit der wir uns an Gedankenblasen und Ankerpunkten entlanghangeln können.

Laut Entwickler wird es im Spiel gleich mehrere Außenareale geben, in denen ihr frei erkunden, Schätze sammeln und Nebenaufgaben erledigen könnt.

Dieser Nachfolger ist auf einem richtig guten Weg!

Als wär's gestern gewesen

Psychonauts 2 setzt nur ein paar Tage nach dem ersten Teil ein und knüpft unmittelbar an den VR-Happen Rhombus of Ruin an. Das ist grandios für Fans, denn für die fühlt es sich an, als hätte es die 16 Jahre Wartezeit praktisch nie gegeben. Wer das erste Psychonauts dagegen noch gar nicht kennt, dürfte kaum jeden Seitenhieb und jedes verrückte Detail verstehen. Immerhin gibt's für Quereinsteiger aber eine nette Video-Zusammenfassung, die alles Wichtige in wenige Minuten presst – das ist schon viel wert.

Wir schlüpfen wieder in die Haut von Raz, einem psychisch hochbegabten Jungen und Zirkusartisten, der davon träumt, ein Mitglied der Psychonauts zu werden. Diese legendäre Geheimdienstbehörde steckt diesmal mächtig in der Klemme: Ein Maulwurf aus den eigenen Reihen versucht, eine massenmordende Superschurkin namens Maligula von den Toten wiederzuerwecken – das wollen Raz und seine Freunde natürlich um jeden Preis verhindern. Dazu brauchen sie allerdings wichtige Informationen, die sich tief verborgen im Verstand ihres ehemaligen Feindes befinden: Dem seelisch angeknacksten Doctor Loboto, der im ersten Spiel als gehirnraubender Horror-Zahnarzt auftrat. Die Entwickler inszenieren diesen Tutorial-Level in allerbester Psychonauts-Manier: Es beginnt in einer harmlosen Büroumgebung, doch binnen Minuten steht die Schwerkraft Kopf, ganze Levelteile kippen zur Seite oder morphen ineinander, werden plötzlich von pulsierendem Zahnfleisch durchdrungen, bis man schließlich Sprung- und Kletterpartien auf rotierenden Zahnspangen und Gebissbrücken hinlegt, als wäre es das Natürlichste der Welt – herrlich durchgedreht!

Heimspiel für Kenner

Psychonauts 2 basiert zwar auf der Unreal Engine 4, doch den Entwicklern gelingt es trotzdem, das Spielgefühl des Originals hervorragend einzufangen. Egal ob man rennt, springt, klettert oder auf einem Ball aus Psycho-Energie balanciert, die Steuerung erinnert stark an den Vorgänger. Raz verfügt nun über eine schnelle Ausweichrolle und hat einen Wandsprung dazugelernt, doch der Rest bleibt mehr oder weniger beim Alten. Und das bedeutet: Auch wenn sich nun alles viel geschmeidiger anfühlt als im Vorgänger, gibt's auch wieder ein paar hakelige Sprungeinlagen, die Kamera ist nicht immer ideal platziert und gelegentlich landet man auch mal unfreiwillig im Abgrund – so kennen (und lieben) wir Psychonauts.

Das betrifft auch die Grafik, denn euch erwartet wieder das gleiche schrill-bunte Charakterdesign wie vor 16 Jahren. Technisch ist Psychonauts 2 kein großer Wurf, doch das gleicht es mit seinem verspielten Comic-Look, schöner Beleuchtung und hübschen Animationen wieder aus. Dazu gibt's eine gewohnt starke Musikuntermalung von LucasArts-Urgestein Peter McConnell, die für mächtig Stimmung sorgt.

Fans der Vorgängerspiele dürfen sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen: Alle wichtigen Figuren wie Lilly, Coach Oleander, Sasha Nein und Milla Vodello sind wieder mit an Bord und werden genau wie Raz von ihren englischen Originalsprechern vertont. Einzig auf die deutsche Sprachausgabe werdet ihr diesmal verzichten müssen, in Psychonauts 2 wurden nämlich nur die Texte und Untertitel übersetzt.

Mentale Verbindung

Nach dem Tutorial-Level erreichen Raz und seine Begleiter das Hauptquartier der Psychonauts. Darauf haben Fans gewartet! Hier, im sogenannten Zentralhirn, muss Raz wieder ganz von unten als Praktikant anfangen, dadurch sind ihm viele Bereiche anfangs noch verschlossen. Trotzdem konnten wir schon einiges erkunden, andere Agenten und Ausbilder treffen und tiefer in die Lore eintauchen. Besonders schön: Die Anlage wird von zig NPCs bevölkert, die Kommentare beisteuern und den Level mit Leben füllen – ähnlich wie im lauschigen Whispering Rock aus dem Vorgängerspiel.

Raz' Ausbildung zum Superspion beginnt im Klassenzimmer von Agentin Forsythe, der stellvertretenden Chefin. Sie nimmt die Schüler mit in ihre Gedankenwelt, ein purpur schillerndes Levelkonstrukt, in dem wir die erste richtige Neuerung des


Typisch Psychonauts: Raz kann wieder auf einer Psi-Kugel balancieren und hohe Sprünge hinlegen. Das spielt sich etwas hakelig und erfordert Übung – genau wie früher.



Per Pyrokinese fackelt Raz verschiedene Objekte in der Umgebung ab. Aber auch im Kampf hat die Fähigkeit an Bedeutung gewonnen.

Im Zentralhirn trifft Raz eine Gruppe junger Psychonauten-Anwärter, die ihm anfangs zwar übel mitspielen, dann aber kräftig unter die Arme greifen.

Spiels kennenlernen: die Fähigkeit „Mentale Verbindung". Damit kann Raz sich an frei schwebenden Ankerpunkten festhalten und so flott durch bestimmte Levelbereiche hangeln. Die Psi-Kraft kann aber noch mehr: Hin und wieder stoßen wir auf Gedankenblasen, die man über die Ankerpunkte verbinden kann, damit lässt sich die Meinung einer Person einfach umkrempeln. Und so kommt es wie es kommen muss: Raz pfuscht in Forsythes Verstand herum – mit fatalen Folgen.

Ernste Untertöne

Kaum hat Raz seinen Fehler eingesehen, düsen er und seine Freunde auch schon auf ihre erste gemeinsame Mission: In einem Casino sollen sie sich nach neuen Hinweisen umsehen. Doch Agentin Forsythe ist prompt der Spielsucht verfallen und der Einsatz droht krachend zu scheitern. Zeit zu handeln! Raz betritt nochmals das Gedankenchaos seiner Lehrerin, das sich diesmal als clever designte Mischung aus Glücksspielhölle und knallbuntem Krankenhaus präsentiert. Den Grund dafür erfahren wir aus Gedankentresoren, die in den Levels versteckt sind und die geheime Ängste und Erinnerungen eines Menschen verbergen. Wie im Vorgängerspiel werden diese Szenen nur in schwarz-weißen Zeichnungen präsentiert, ohne Musik, ohne Text – Double Fine ist es auch diesmal wichtig, Traumata und seelische Erkrankungen mit einem gewissen Ernst zu präsentieren. Das funktioniert wieder hervorragend!

Am Ende des Levels manifestiert sich Forsythes Spielsucht in Form einer riesigen knallbunten Krake. Der Bosskampf läuft klassisch in drei Phasen ab, Raz muss Angriffen ausweichen, Bomben auf verwundbare Stellen schleudern und so das Herz des „Glücktopus" freilegen. Das spielt sich zwar nicht fordernd, ist aber nett in Szene gesetzt – die lahmen Bosse aus dem Vorgängerspiel sehen da im Vergleich steinalt aus.

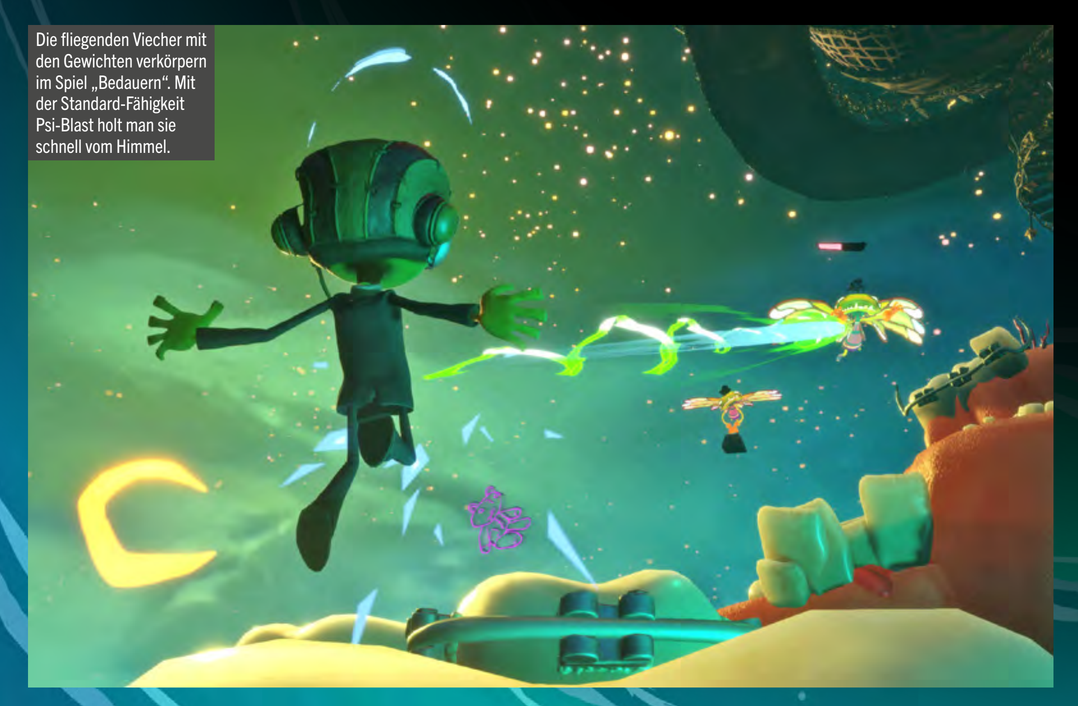
Stark verbesserte Kämpfe

Ein Schwachpunkt des ersten Psychonauts waren die Kämpfe, darum haben die Entwickler hier kräftig nachgebessert. Raz' Schläge und Gedankenschüsse haben spürbar mehr Wums, außerdem kann er mit seinem Ausweichsprung viel flinker reagieren. Aber auch seine Feinde beherrschen neue Tricks. So sind die Gegner nun spürbar flotter unterwegs, selbst die einfachen Zensoren stürmen aggressiv auf uns zu. Und es gibt neue Gegnertypen, die sich nicht mehr durch einfaches Draufhauen besiegen lassen. So mischt sich nach einer Weile beispielsweise „Schlechter Einfluss" in die Handgemenge ein – ein flinkes Gedankenvieh, das seine Kollegen mit Buffs unterstützt und Angriffen einfach ausweicht. Hier bringt man am besten Raz' neue Zeitblasen-Kraft zum Einsatz, die Gegner und Objekte verlangsamt, so kann man ein paar ordentliche Treffer landen. Andere Gegner reagieren dafür besonders empfindlich auf Feuer. Und gegen die neuen, bärenstarken Richter verwendet man am besten die Telekinese-Fähigkeit, mit der man ihnen den Hammer einfach aus den Händen reißt und ihnen entgegenschleudert.

Dank solcher Einfälle sollen die Kämpfe gehaltvoller werden und die Psi-Kräfte besser zum Tragen kommen. Dadurch steigt auch der Anspruch, allerdings will Double Fine dafür sorgen, dass wirklich jeder das Spiel genießen kann. Darum gibt's im Optionsmenü nun mehrere Schalter, die einem das Leben leichter machen: Zum Beispiel könnt ihr die Kämpfe vereinfachen, Fallschaden deaktivieren oder Raz auf Wunsch sogar komplett unverwundbar machen. Einen spielerischen Nachteil hat man dadurch nicht.

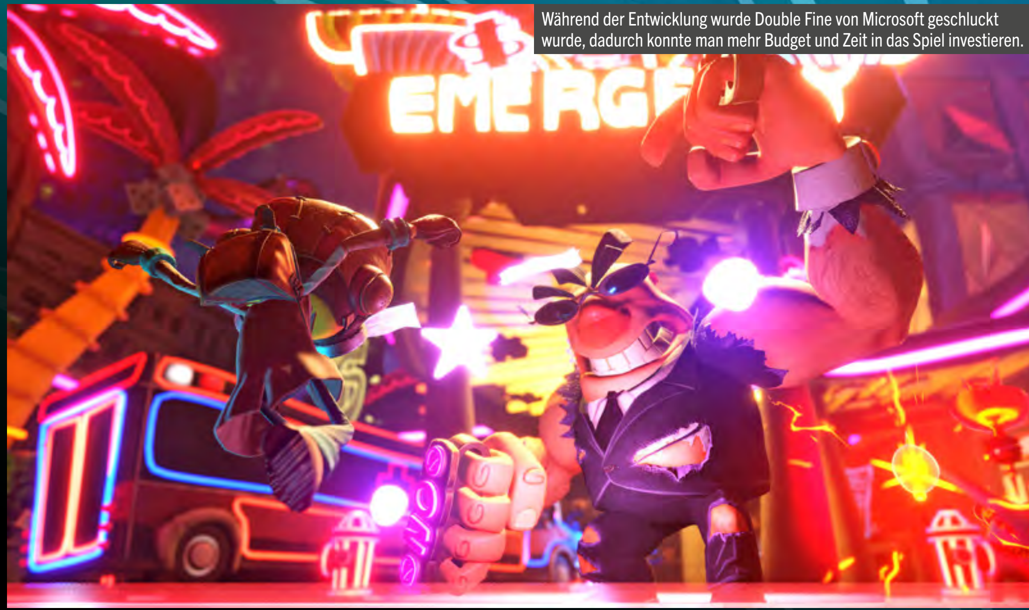
Küchenhilfe im Geiste

In unserer Preview-Fassung können wir noch zwei weitere Gedankenwelten aus einem späteren Teil der Story anspielen. Raz muss die verbliebenen Mitglieder der Psychic Six aufspüren, so heißen die Gründer der Psychonauten, deren ruhmreiche Tage längst hinter ihnen liegen. So landen wir in der Gedankenwelt von Compton Bool, der unter Angstzuständen leidet und ständig das Gefühl hat, beurteilt zu werden. Seine Sorgen manifestieren sich als schrille Kochshow, in der wir die Aufgabe haben, quicklebendige Zutaten wie Eier, Brot oder Obst zu kochen, zu schnippeln oder zu pürieren – alles unter Zeitdruck und natürlich mit allerlei Hindernissen und Fallen. Eine cooles Konzept, auch wenn uns der Part beim Anspielen nicht ganz so gut gefallen hat wie der Casinolevel. Allerdings liegt das auch in der Natur der Sache: Psychonauts will mit jeder Gedankenwelt



Die fliegenden Viecher mit den Gewichten verkörpern im Spiel „Bedauern". Mit der Standard-Fähigkeit Psi-Blast holt man sie schnell vom Himmel.

neue Ideen und ein frisches Design bieten – da ist manches einfach Geschmackssache, so wie schon beim Vorgänger.


Während der Entwicklung wurde Double Fine von Microsoft geschluckt wurde, dadurch konnte man mehr Budget und Zeit in das Spiel investieren.

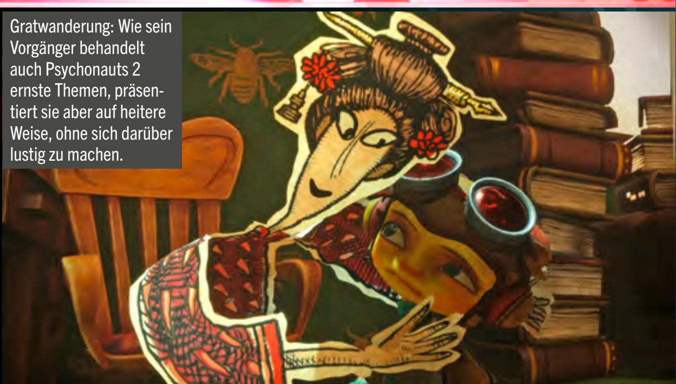
Die Kraft des Gehirns

Insgesamt neun Psi-Kräfte gibt es diesmal, der Großteil davon ist aus dem Vorgänger bekannt, darunter Telekinese, Levitation oder Pyrokinese. Schild und Unsichtbarkeit fliegen raus, dafür kommen neue Talente hinzu. Zum Beispiel die Fähigkeit „Projektion“, mit der Raz eine kleine Papierfigur erzeugt, die man Feinden auf den Hals hetzen oder durch enge Gitter schicken kann, um dahinter einen Schalter zu drücken. Das spielt sich zwar ausgesprochen simpel, aber vielleicht kommen im späteren Spielverlauf ja noch kniffligere Aufgaben dazu.

Auch das Upgrade-System ist neu: Wie im Vorgängerspiel kann Raz im Rang aufsteigen, zum Beispiel indem man verstreute Karten, Trugbilder oder erstmals auch Weisheitskörnchen einsammelt. Immer wenn Raz eine neue Stufe erreicht, erhält man dafür einen Upgrade-Punkt, den man dann auf die neun PSI-Kräfte verteilen darf. Dafür gibt's nützliche Bonuseigenschaften, zum Beispiel darf man das Schweben-Talent dann offensiv nutzen oder den PSI-Schuss aufladen. Zum Vergleich: Im ersten Psychonauts wurden solche Upgrades noch automatisch freigeschaltet. Wie früher kann man auch wieder Kristallsplitter sammeln und sich damit ein paar hübsche Sachen kaufen. Den Spinnwebenentferner und die Wünschelrute gibt's zwar nicht mehr, doch dafür könnt ihr euch nun mit brandneuen Ansteckern eindecken. Die verpassen Raz und seinen Psi-Talenten neue, passive Eigenschaften und lassen sich hinterher auch einfach wieder austauschen. Man bleibt also flexibel.

Gespaltene Persönlichkeit

Im letzten Level unserer Vorschau-Fassung landen wir im Geist von Cassie, einem weiteren Mitglied der Psychic Six. Sie ringt mit mehreren Aspekten ihrer Persönlichkeit, die sich als Autorin, Lehrerin und Buchhalterin manifestieren. Sie alle werden jedoch von einer strengen Bibliothekarin zurückgehalten – und das muss Raz irgendwie beenden. Dabei gibt's hin und wieder auch kurze Auflockerungen in Form von Sidescroller-Passagen, in denen Raz über Buchseiten flitzt. Das sieht cool aus, spielt sich aber ziemlich anspruchslos – zum Glück sind diese Minigames oft schon binnen einer Minute vorbei. Und natürlich hält auch dieser Level noch einen coolen Twist parat: In der zweiten Hälfte muss Raz noch eine Art Hafen erkunden, in dem Papierschiffchen über ein Meer aus Tinte treiben, wo die Stege aus riesigen Wälzern bestehen und Buchstaben gemütlich in der Luft schweben – für die Leveldesigner eine tolle Gelegenheit, um sich mal so richtig auszutoben.


Gratwanderung: Wie sein Vorgänger behandelt auch Psychonauts 2 ernste Themen, präsentiert sie aber auf heitere Weise, ohne sich darüber lustig zu machen.

Noch mehr zum Erkunden

Wenn Raz sich nicht gerade in irgendeinem angeknacksten Verstand herumtreibt, kann er sich wie im Vorgänger mit Nebenaufgaben beschäftigen, frei die Umgebung erkunden und Schätze sammeln. Dazu stehen nicht nur die Psychonauten-Zentrale, sondern auch mehrere neue Außengebiete bereit. Die durften wir in unserer Vorschau-Version zwar leider noch nicht selbst ausprobieren, doch ein Blick auf die Karte verrät uns schon, dass es dort einiges zu entdecken gibt. Gut so! Schließlich war das Erkunden von Whispering Rock ein absolutes Highlight aus dem Vorgängerspiel. Auch Bonusquests abseits der Hauptgeschichte soll es geben, darunter wieder eine umfangreichere Schnitzeljagd. In einem der Freiluftareale wird man auch Raz' Akrobatenfamilie genauer kennenlernen und endlich erfahren, was es mit dem ominösen Wasserfluch auf sich hat, der auf der Sippe lastet.

Allzu lange müssen wir auch nicht mehr auf die Antworten warten: Psychonauts 2 erscheint am 25. August für PC, Xbox-Konsolen sowie PS4 und PS5. ❑


Mit der Psi-Kraft Projektion erzeugt Raz ein fröhliches, flaches Abbild von sich selbst, das problemlos durch schmale Durchgänge passt und Schalter betätigen kann.

FELIX MEINT

„Bislang keine Revolution, sondern nur eine klasse Fortsetzung. Richtig so!“



Mit Psychonauts verbinde ich eine besondere Liebe, die schon fast so lange anhält wie meine gesamte Redakteurslaufbahn. Und obwohl ich mir immer einen zweiten Teil herbeigesehnt habe, war mir nie so richtig bewusst, was ich mir eigentlich von einer Fortsetzung erhoffe. Nun weiß ich es: Was ich bislang gespielt habe, trifft genau meinen Nerv! Denn Double Fine hat erkannt, dass Psychonauts kein VR oder drastische Änderungen braucht. Verfeinertes Gameplay, neue Levels und eine Story, die lückenlos an die Vorgänger anschließt – damit ist der Fan in mir glücklich, selbst wenn am Ende vielleicht nicht jeder Abschnitt Gold ist und jeder Gag auf Anhieb zündet. Ich freue mich vor allem auf das Erkunden der neuen Außenbereiche und auf eine witzige, abgefahrene Story, die mich tiefer in diese irre Welt eintauchen lässt. Mein Tipp: Spielt vorher unbedingt den ersten Teil, falls ihr ihn noch nicht kennt!

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Termin: Herbst 2021

Aus PES wird eFootball und statt auf eine klassische Veröffentlichung setzt Konami fortan auf Free2Play. Der Anfang vom Ende oder eine gelungene Neuausrichtung?

Von: Christian Dörre

eFootball

Nur kurz nach dem Reveal von FIFA 22 wurde nun auch der neue Teil des ewigen Konkurrenten Pro Evolution Soccer vorgestellt. Im Gegensatz zur Vorstellung des EA-Kicks gab es bei der Präsentation von Konamis neuer Fußballsimulation jedoch einige Überraschungen. Fortan lautet der Name der traditionsreichen Serie nämlich eFootball. Ganz ohne PES oder Winning Eleven im Titel. Einen noch größeren Einschnitt stellt aber die Veröffentlichungsstrategie dar, denn eFootball wird ein Free2Play-Titel, der ständig mit neuen Inhalten versorgt wird. Einmal im Jahr soll es zudem ein großes Update zum Start der neuen Saison geben. Die Zeit der jährlichen Einzel-Releases ist also vorbei. eFootball wird einfach ständig erweitert.

Cross-Platform-Gaming und Road Map

Der Titel soll im frühen Herbst für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series und Mobile erscheinen. Wir gehen also von einem Release im September aus, so wie sonst auch immer. Alle Spieler sollen außerdem plattformübergreifend gegeneinander oder miteinander spielen können. Die verschiedenen Cross-Play-Möglichkeiten finden nach und nach ihren Weg ins Spiel und im Winter soll es bereits plattformübergreifende Turniere geben. Mobile-Gamer sind für Crossplay jedoch auf ein Gamepad angewiesen. Auf der von Konami veröffentlichten Road Map sieht man auch, dass eFootball zunächst noch vom Inhalt her sehr eingeschränkt sein wird. Zum Start stehen anscheinend nur neun Teams zur Auswahl: der FC Arsenal, FC Barcelona, FC



Ex-Barcelona-Star Andrés Iniesta stand den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite und auch seine Bewegungen wurden per Performance-Capture-Verfahren ins Spiel integriert.



Zu den verfügbaren Spielmodi, den Preisen für Content und allgemein zur Monetarisierung schweigt Konami noch. Kein Wunder also, dass Harry Maguire so skeptisch schaut.

Bayern, Juventus Turin, Manchester United sowie die südamerikanischen Klubs Corinthians, Flamengo, River Plate und der FC Sao Paulo.

Content und Monetarisierung

Wie genau zusätzliche Mannschaften und Ligen ins Spiel kommen, ist noch nicht genau bekannt. Allerdings steht schon fest, dass es kostenpflichtige DLCs geben wird. Auch für weitere Spielmodi wird Konami die Spieler wohl extra zur Kasse bitten. Hier ist vieles noch unklar. Zur Monetarisierung von eFootball wurde im etwa sechs Minuten langen Reveal-Video kein Wort verloren. Umso besorgter sind jetzt schon viele Fans der Fußball-Reihe, da die beiden großen beliebten Spielmodi myClub und Meisterliga ebenfalls keine Erwähnung fanden. Es wird auch bereits spekuliert, ob der in der Road Map aufgeführte Team-Building-Modus wohl einen der beiden Modi ersetzen wird. Auch zum Editor wurde im Ankündigungsvideo geschwiegen, der soll aber laut Konami wieder mit an Bord sein. Wie der nun bei der Free2Play-Ausrichtung aussehen wird, ist jedoch noch nicht bekannt.

Verbesserungen auf dem Rasen

Auf dem Platz verspricht Konami die ultimative Fußball-Erfahrung. Das Spiel soll dabei vor allem vom Engine-Wechsel profitieren, den man vornahm. Statt der hauseigenen Fox Engine nutzt eFootball nun die Unreal Engine 4. Im Trailer äußerte sich das in besserer Beleuchtung und etwas detailreicheren Spielermodellen. Einen besonders großen grafischen Sprung kann man jedoch nicht erkennen. Die Animationen wurden allerdings noch mal merklich verbessert. Laut Konami beinhaltet eFootball viermal mehr Animationen als noch der letzte PES-Teil. Das soll sich vor allem auf die Eins-gegen-eins-Situationen auswirken. Sowohl als Verteidiger als auch als Stürmer soll man hier nun mehr Möglichkeiten haben. Dafür sorgt das sogenannte Motion-Matching, das die individuellen Reaktionen sämtlicher Spieler wiedergeben soll und aus Faktoren wie Geschwindigkeit und der Position des Balles berechnet wird. So soll jede Animation nun auf die Spielsituation perfekt angepasst sein, wodurch es laut Konami zu spannenden, aber vor allem realistischen Duellen auf dem Platz kommen soll. Um Motion-Matching richtig ins Spiel zu integrieren, holte man sich die Spieler Andrés Iniesta und Gerard Piqué zu Hilfe, die Konami nicht nur in beratender Funktion zur Seite standen, sondern ihre Bewegungen auch mit Motion-Performance-Aufnahmen in eFootball verewigten. Das Gameplay von eFootball sieht durchaus wunderbar geschmeidig aus und die Informationen zu den Eins-gegen-eins-Situationen klingen vielversprechend, doch aufgrund der Umstrukturierung auf Free2Play, ohne genaue Aussagen zu Monetarisierung und beliebten Spielinhalten, darf man erstmal skeptisch bleiben. ❑



Laut Konami wurden vor allem die Eins-gegen-eins-Duelle gehörig überarbeitet und sollen nun sowohl den Offensiv- als auch den Defensivspielern mehr Optionen bieten.



Die anfängliche Road-Map zeigt vor allem, wann welche Crossplay-Features verfügbar sein werden. Infos zu Spielinhalten wären uns lieber gewesen.

CHRISTIAN MEINT



„Ich habe da ein ganz mieses Gefühl bei der Sache."

Klar könnte man jetzt sagen, dass Konami sich was traut und sich so noch weiter vom Konkurrenten FIFA abgrenzt, aber in den letzten Jahren war es immer so, dass die Japaner ein Franchise komplett an die Wand fuhren, sobald sie dieses mit einem neuen Konzept ausstatteten. Man denke nur an Metal Gear: Survive oder Contra: Rogue Corps *schauder*. Mein Vertrauen in Konami hält sich also auch bei dieser Umstrukturierung in Grenzen. Besonders skeptisch macht mich, dass die Basis-Version nur den Inhalt einer Demo bietet und man sonst für alles einzeln zahlen muss. Warum sagt Konami denn nicht direkt, was der Spaß kosten wird? Warum nicht allgemein ein paar Worte zur Monetarisierung, wo man doch im Reveal-Video so offen sein wollte? Zudem hat man die Spieler klar belogen, als man ankündigte, wie toll das Spiel dank neuer Engine aussehen werde. Dank Crossplay mit Mobile ist eFootball technisch enttäuschend.

Der Portal-Modus wird ein Shooterspielplatz voller Möglichkeiten.

Genre: Multiplayer-Shooter
Entwickler: DICE / Ripple Effect
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 22. Oktober 2021

Battlefield 2042

Der Portal-Modus von Battlefield 2042 wird ein riesiger Baukasten-Modus, in dem Spieler ihre Matches bis ins kleinste Detail einstellen. Wir liefern euch alle Infos, welche Werkzeuge euch zur Verfügung stehen und wieso ihr euch schon mal auf Weltkriegspanzer gegen Robohund freuen dürft.

Von: Carlo Siebenhüner

Spieleentwickler versprechen gerne das Blaue vom Himmel, wenn sie ihre Spiele ankündigen. Auch bei der Enthüllung von Battlefield 2042 konnten wir nicht noch mehr mit den Augen rollen, als uns einer der großen Multiplayermodi als eine „Liebeserklärung an die Fans" angepriesen wurde. Jetzt haben wir diesen ominösen Modus endlich gesehen und müssen zugeben: Das ist wirklich eine Liebeserklärung und eine Entschuldigung an die Fans für die Fehltritte der Reihe in den letzten Jahren!

Das ist der Portal-Modus

Battlefield 2042 will die Shooterreihe dieses Jahr wieder auf Kurs bringen und konzentriert sich auf das, was sie seit jeher ausmacht: Multiplayerschlachten! Deswegen stürzt man sich auf drei große Modi, von denen einer die angesprochene „Liebeserklärung" ist. Während der EA Play 2021 wurde diese nun enthüllt und wir können sie mit einer klaren Aufforderung beschreiben: Baut euch euer Battlefield selbst!

Der Battlefield Portal genannte Modus von Battlefield 2042 ist im Grunde ein riesiger Battlefield-Baukasten. Ihr stellt euch in einem Editor eure ganz eigenen Spielmodi zusammen. Dabei müsst ihr euch nicht nur auf Battlefield 2042 beschränken. Battlefield Portal gibt euch Zugang zu drei weiteren Titeln der Serie: Battlefield 1942, Battlefield: Bad Company 2 und Battlefield 3. Im Pool der jeweiligen Epochen warten Waffen, Fahrzeuge, Maps, Klassen und Fraktionen


Alte Karten werden im Gewand der neuen Frostbyte-Engine neu aufgelegt. Hier ist die Ardennenschlacht aus BF 1942 zu sehen.


Wollt ihr ausschließlich in Flugzeugen kämpfen oder nur mit den EOD-Bots aus Battlefield 4 unterwegs sein? Das lässt sich detailliert einstellen.

von damals, die alle auf dem technischen Stand von heute sind. In Portal stecken quasi drei Mini-Remaster in einem.

Der Baukasten im Detail

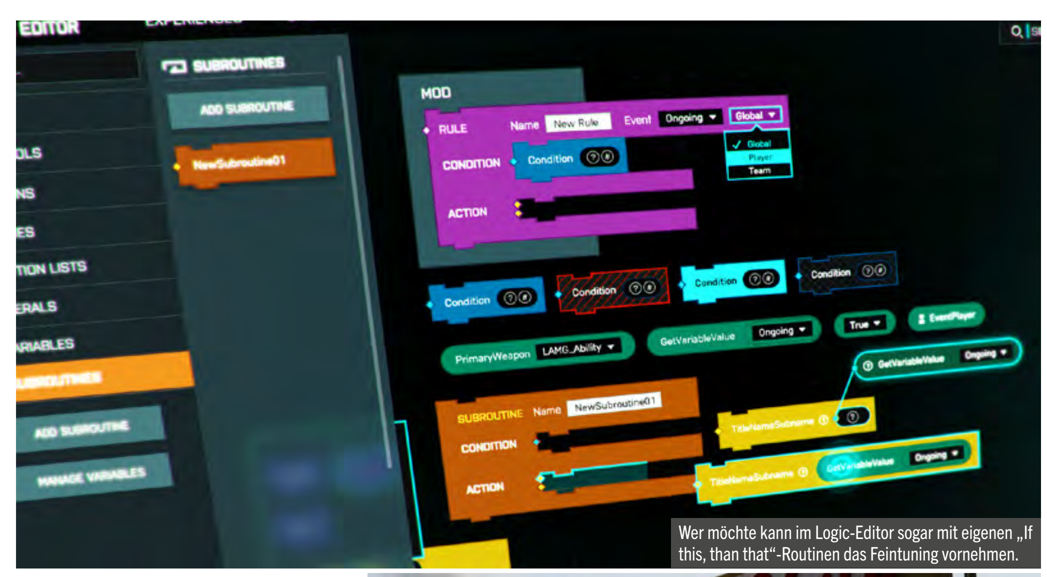
Für den Editor hat das EA Studio Ripple Effect ein User-Interface gebaut, dass ihr in eurem Browser am PC oder auf dem Smartphone aufruft. Dort klickt ihr euch alles bequem zusammen. Das fängt ganz einfach an mit der Auswahl des Spielmodus. Rush, Conquest oder wollt ihr euch gleich einen ganz eigenen Spielmodus bauen? Anschließend wählt ihr die Maps auf denen sich alles abspielen wird. Dabei habt ihr die Wahl zwischen allen 2042-Karten, aber eben auch ausgewählten Maps von früher.

Aus Battlefield 1942 kommen „El Alamein“ und „Ardennenschlacht“, Bad Company 2 steuert „Arica Harbour“ und „Valparaiso“ bei und aus Battlefield 3 kehren „Kaspische Grenze“ und „Noshar Kanäle“ zurück. Alle Karten sind in der aktuellsten Frostbyte-Engine erstellt. Es wird also auch Zerstörung geben, von der man damals bei 1942 ja nur träumte. Auch die neuen Wettereffekte, wie der Wirbelsturm, sind mit drin, zumindest wenn man das möchte, denn ab hier geht es in die Tiefe. Nach den Karten wählt man Ären und Fraktionen. Auf Wunsch könnt ihr die Soldaten des Zweiten Weltkriegs gegen die Spezialisten aus Battlefield 2042 antreten lassen. Gemischte Teams aus mehreren Epochen gibt es hingegen nicht.

Nun kommen die Waffen, Fahrzeuge, Gadgets und Waffenaufsätze. Hier legt ihr genau fest, welches Team welche Ausrüstung bekommt. Knife only? Kein Problem! Shotgun gegen Sniper? Warum nicht! Keine Sichtgeräte und nur Kimme und Korn? Alles klar! Nach Ausrüstung und Fraktionen folgen die Spieleinstellungen. Hier baut man sich auf Wunsch eigene Modi detailliert zusammen. Gerade die Hardcore-Fraktion kommt auf ihre Kosten, denn unter anderem entscheidet man, ob es Friendly Fire oder 3D Spotting gibt und die Minimap aktiviert ist.

Routine in der Subroutine

Auch absurdere Dinge sind einstellbar, wie die Geschwindigkeit, mit der man Rennen kann, oder ein asymmetrisches Match Einer gegen Hundert. Doch ist da noch lange nicht Schluss, denn wer will, landet nach allen Menüeinstellungen auf dem sogenannten Logic-Editor.



Wer möchte kann im Logic-Editor sogar mit eigenen „If this, than that“-Routinen das Feintuning vornehmen.



Aus Battlefield: Bad Company 2 kehrt die unter Fans legendäre Map „Arica Harbour“ zurück

Dieses Board sieht nicht nur aus, wie Programmiercode, es ist im Grunde auch vereinfachte Programmsprache. Dort tauchen nämlich alle bisher getroffenen Einstellungen als Routinen und Subroutinen auf und gerade Bastler können nach Herzenslust und bis ins kleinste Detail feintunen. Die Befehle funktionieren alle nach dem „If this, than that“-Modell – wenn eine Sache passiert, löst man automatisch eine andere aus. Als Beispiel zeigt EA eine Autohealroutine, in der man auf 100 Prozent geheilt wird, wenn man einen Kill erzielt.

Hat man seinen Wunsch-Spielmodus fertiggestellt, behält man ihn entweder für sich und seine Freunde oder stellt ihn für alle zur Verfügung. Die Ersteller des Spielmodus haben dann auf den Servern, auf denen ihr Modus gespielt wird, Admin-Rechte.

Maximale Freiheit für die Spieler

Auf Nachfrage beim Creative Director erzählte man uns, dass schon ausführlich experimentiert und Modi gebaut wurden. Zum Beispiel ein „Infection“-Modus, wo ein Spieler beim Tod ins gegnerische Team wechselt, bis auf der anderen Seite nur noch einer übrig ist. Wir sind uns sicher, dass die Community sich genüsslich austoben wird.

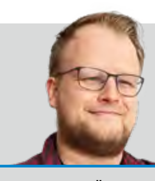
Da durch diese massive Freiheit in den Einstellungsmöglichkeiten das Balancing natürlich schwierig wird, verraten uns die Entwickler bei Ripple Effect, dass sie es ganz pragmatisch einfach gar nicht balancen und es den Spielern überlassen. Wo man mit den Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg gegen moderne Kriegsmaschinerie keine Chance hat, gibt man der benachteiligten Mannschaft einfach einen Buff. Da sind die Spieler jedoch selbst gefragt.

Das bringt uns zu unseren Sorgen, die uns EA im Interview noch nicht ganz ausräumen konnte. Gerade bei solcher Freiheit wird es noch schwerer werden, Cheater zu erkennen. DICE versichert uns zwar, dass ihnen das bewusst ist und sie massiv an einer Lösung arbeiten. Wie das geregelt wird, sagte man uns aber noch nicht.

Auch die Community kann ein Problem werden, denn selbst ohne das Spiel zu besitzen, kann jeder den Baukasten benutzen. Erst wenn man selbst spielen will, muss man Battlefield 2042 kaufen. Es ist also gut möglich, dass Battlefield Portal von Trollen geflutet wird, die leere oder rumpelig zusammengeklickte Modi online stellen. Die Experiences sollen von DICE und den Spielern zwar moderiert werden, doch solche Communitymassen lassen sich vor allem zu Release schwer steuern.

Trotzdem ist Battlefield Portal ein extrem umfangreicher Baukasten, der gleichzeitig auch noch als teilweiser Remaster alter Teile fungiert und damit sicherlich viele Fans glücklich machen wird. In Zukunft soll der Modus erweitert werden. Hier will man sich aber noch nicht festlegen und erstmal schauen, was die Spieler nach Release so anstellen. Bis dahin ist noch einiges zu tun. Bei unserer Präsentation handelte es sich um eine Pre-Alpha-Version. Trotzdem soll Battlefield Portal pünktlich zum Release von Battlefield 2042 am 22. Oktober 2021 verfügbar sein. ❑

CARLO MEINT



„Alle Macht der Community!“

Das muss das Motto vom Studio Ripple Effect gewesen sein. Battlefield Portal ist ein so umfangreicher und mächtiger Editor, wie ihn kaum ein anderes Spiel hat. Die Community wird sich vorzüglich austoben, vor allem, sollte der Modus ausgebaut werden. Dann könnten beispielsweise sogar noch Änderungen an der Map vorgenommen werden und ähnliches – die Möglichkeiten sind riesig. Nur muss das von EA in die richtigen Bahnen gelenkt werden, sonst verkommt Battlefield Portal zur unübersichtlichen Müllhalde.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Warner Bros. Games
Hersteller: Turtle Rock Studios
Termin: 12. Oktober 2021

Back 4 Blood

Von: David Benke

Mit Back 4 Blood erwartet uns im Herbst ein geistiger Nachfolger zu Left4Dead. In dem darf natürlich auch ein Versus-Modus nicht fehlen!

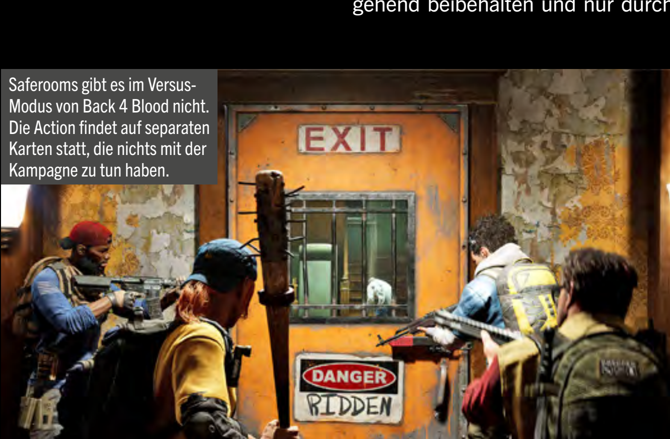
Schuster, bleib bei deinen Leisten: Das dachten sich wohl auch die Entwickler von Turtle Rock Studios und kehrten nach ihrem asymmetrischen Multiplayer-Flop Evolve zurück zu den erfolgreichen Wurzeln des Studios: Zombie-Geballer im Vier-Spieler-Koop. Nun allerdings nicht mehr unter dem Namen Left4Dead, sondern Back 4 Blood. In den letzten Monaten bekamen wir davon stets nur die Kampagne gezeigt, die sich ganz klassisch um von Parasiten infizierte Horrorgestalten dreht. Nun wurde aber auch bekannt, dass es zum Launch einen Versus-Modus geben wird, der für jede Menge zusätzlichen Wiederspielwert sorgen soll.

Wichtig war für die Macher dabei besonders: Das Spielgefühl des geistigen Vorgängers soll weitestgehend beibehalten und nur durch ein paar Neuerungen gezielt ergänzt werden. Entsprechend finden sich Left4Dead-Veteranen auch sehr schnell im PvP-Modus von Back 4 Blood zurecht, in dessen Fokus natürlich wieder knallharter Überlebenskampf, rasante Action und massive Monster stehen.

Left4Dead macht's vor

Spielerisch orientiert man sich stark an der Spielvariante „Versus Survival“ aus Left4Dead 2. Ihr seid also im Vierer-Team auf von der Kampagne getrennten Karten unterwegs, die für nervenaufreibende Gefechte auf engem Raum konzipiert wurden. Ziel ist es nun, euch gegen die einfallenden Horden zu verteidigen und möglichst lange zu überleben. Dabei müsst ihr euch jedoch nicht nur mit Standard-Zombies herumschlagen, sondern eben auch mit vier anderen Spielern, die in die Rollen besonderer Infizierter schlüpfen. Der Clou: Während die immer wieder respawnen dürfen, hat jeder menschliche Überlebende nur einen einzigen Versuch. Wurde euer komplettes Team ausradiert, ist die Runde beendet, die Uhr wird gestoppt und die Seite gewechselt. Nun gilt es in umgekehrten Rollen, eure Widersacher davon abzuhalten, die von euch vorgelegte Zeit zu überbieten.

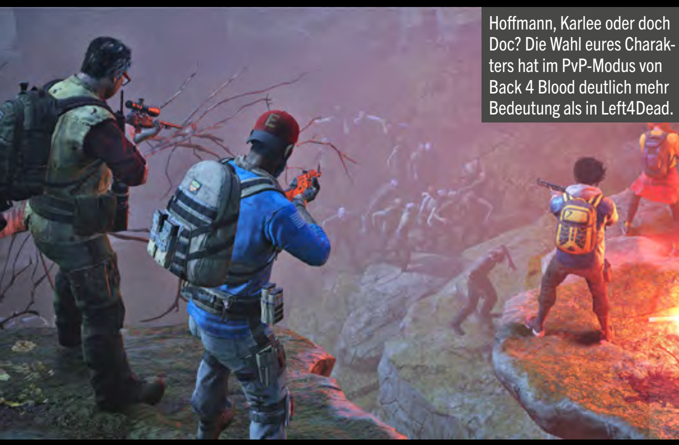
Anders als in Left4Dead wird in Back 4 Blood allerdings im Modus Best of 3 gespielt. Es gewinnt also das Team, das zuerst zwei Vergleiche für sich entscheiden kann. Zudem haben die Macher so eine Art „Battle Royale“-Aspekt ins Spiel eingebaut. Der Zombie-Schwarm, der in Wellen auf euch hereinbricht, wird über den Verlauf des Matches immer heftiger und kreist euch schließlich an einer Stelle ein. Das



Saferooms gibt es im Versus-Modus von Back 4 Blood nicht. Die Action findet auf separaten Karten statt, die nichts mit der Kampagne zu tun haben.


Im PvP treten zwei Viererteams gegeneinander an. Nach jede Runde werden die Seiten getauscht, wer zuerst zwei Siege einfährt, gewinnt.


Die Auswahl an spielbaren Zombies wirkte bisher noch recht überschaubar. Aktuell könnt ihr euch lediglich für eine von neun unterschiedlichen Figuen entscheiden.


Hoffmann, Karlee oder doch Doc? Die Wahl eures Charakters hat im PvP-Modus von Back 4 Blood deutlich mehr Bedeutung als in Left4Dead.

sorgt nochmal für zusätzliche Intensität, gefiel uns in der Theorie also schon mal ganz gut. Etwas schade fanden wir dagegen, dass es kein Kampagnen-Versus geben wird. Das gehörte in Left4Dead schließlich zu den beliebtesten Spielvarianten. Und das nicht ohne Grund! Auf den Saferoom zu zu sprinten, während einen die Gegenspieler immer mehr in die Mangel nehmen, sorgte doch nochmal für mehr Dynamik und Nervenkitzel. Statt sich zu verschanzen, musste man hier stetig in Bewegung bleiben. Schließlich konnte ja hinter jeder Ecke ein Hunter lauern, der einem schnurstracks die Lichter ausknipst. Auch, dass es weitere Versus-Varianten wie etwa Scavenge nicht in das Modus-Line-Up von Back 4 Blood geschafft haben, trübte unsere Vorfreude ein wenig. Durch den fehlenden Umfang droht der PvP-Part auf Dauer ein wenig langweilig zu werden.

Ein Herz für Mutti

Immerhin spielerisch soll der sogenannte Schwarm-Modus einiges an Abwechslung bieten: Auf der Seite der Überlebenden habt ihr nämlich die Wahl aus acht verschiedenen Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften. Mom kann beispielsweise Kameraden sofort wiederbeleben, Jim erhöht dagegen den Schwachpunktschaden des Teams. Es ist aus taktischer Sicht also durchaus relevant, für welchen Recken ihr euch entscheidet, um mit möglichst ausgeglichenen Boni in die Schlacht zu ziehen.

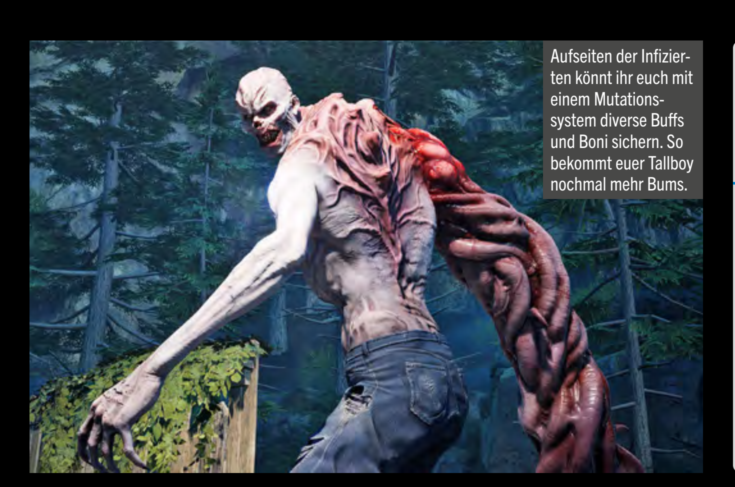
Ebenfalls wichtig: die Wahl eurer Ausrüstung. Wie auch in der Kampagne setzt Back 4 Blood auf ein innovatives neues Kartensystem. Das funktioniert sehr einfach ausgedrückt so, dass ihr euch zu Beginn eines Matches für ein bestimmtes Deck entscheidet, das euch allerlei hilfreiche passive Perks beschert – etwa erhöhte Ausdauer oder einen zusätzlichen Granaten-Slot. Darüber hinaus ist natürlich auch die Wahl eurer Waffen wichtig: Maschinenpistole, Revolver, Schrotflinte oder Scharfschützengewehr verfügen schließlich alle über ganz individuelle Vor- und Nachteile. Finden könnt ihr die Ballermänner (genauso wie passende Visiere, Schalldämpfer und andere Aufsätze) in auf der Karte versteckten Kisten. Zu Rundenbeginn müsst ihr also erst einmal die Umgebung auskundschaften, passende Ausrüstung finden und euch für einen geeigneten Standpunkt entscheiden, der sich taktisch gut verteidigten lässt.

Denn auch die Infizierten haben natürlich die Möglichkeit, euch das Leben schwer zu machen. Allerdings nicht durch ein Karten-, sondern ein sogenanntes Mutationssystem. Durch jeden Kill und jede andere gelungene Aktion erhalten die Zombies Punkte, die in besondere Upgrades investiert werden können. Ihr dürft beispielweise den KI-gesteuerten Schwarm mit Buffs versehen und so ein paar gepanzerte Zombies einstreuen. Oder ihr spendiert eurer Spielfigur Boni wie mehr Schaden oder eine größere Reichweite. Die bleiben dabei nicht nur über mehrere Runden eines Matches erhalten, sie werden sogar auf das gesamte Team angewendet! Wenn ihr eurem Tallboy also mehr Bums verleiht, profitieren davon auch eure Mitspieler.

Upgrades für alle!

Der großgewachsene Infizierte mit einer Keule als Arm ist dabei nur einer von insgesamt neun spielbaren Zombie-Charakteren. Dazu kommen etwa noch der säurekotzende Retch, der tödliche Exploder, dessen Name wohl selbsterklärend sein dürfte, oder der Stinger, der an Wänden klebt und Gegner von dort Gegner aus der Distanz aufs Korn nimmt. Das klingt im ersten Moment nach recht viel Abwechslung, am Ende des Tages fallen aber alle Untoten in drei grobe Kategorien: Es gibt DPS-Charaktere, die zwar enorm viel Schaden austeilen, dafür aber unglaublich langsam unterwegs sind. Es gibt Stealth-lastige Figuren, die klettern und springen können, dafür aber kaum Treffer aushalten. Und es gibt Tanks mit Flächenschaden. Das klingt schon stark nach den aus Left4Dead bekannten Chargern, Huntern oder Boomern. Gefühlt bot der Klassiker aber mehr Abwechslung innerhalb der Zombie-Charaktere.

Ebenfalls äußerst ärgerlich: Sollte in Back 4 Blood einer eurer Mitspieler das Match verlassen, wird er nicht durch einen Bot ersetzt. Stattdessen müsst dann eben in Unterzahl weitermachen. Das löste das geistige Vorbild deutlich besser. Immerhin arbeiten die Entwickler hier aber angeblich an einer Lösung, die für etwas mehr Fairness sorgen soll. Ob sie die tatsächlich finden, davon könnt ihr euch vom 12. bis 16. August noch einmal persönlich überzeugen. Da läuft eine letzte offene Beta-Phase, in der ihr ein kleines Probierhäppchen des Contents serviert bekommt, der euch zum Launch erwarten soll. Der ist weiterhin für den 12. Oktober geplant. Da erscheint Back 4 Blood für PC, Xbox und Playstation und soll dabei sogar generationsübergreifendes Crosplay unterstützen. ❑


Aufseiten der Infizierten könnt ihr euch mit einem Mutationssystem diverse Buffs und Boni sichern. So bekommt euer Tallboy nochmal mehr Bums.

DAVID MEINT

„Hoffen wir mal, die Beta macht einen besseren Eindruck."

Als Fan von Koop-Shootern habe ich Back 4 Blood natürlich schon seit längerem auf dem Schirm. Nach etlichen halbgaren Genrevertretern wie Earthfall oder World War Z hatte ich schließlich die Hoffnung, dass die kreativen Köpfe hinter Left4Dead hier wieder mal eine richtig launige Zombie-Schießbude der alten Schule raushauen würden. Je mehr Entwickler Turtle Rock allerdings zeigt, desto skeptischer werde ich, dass das wirklich gelingen könnte. Das wirre Geschäftsmodell mit Season Pass und kosmetischen Mikrotransaktionen trotz Vollpreis war schon mal ein erster Abturner. Der Fakt, dass der PvP nun auch noch ohne Versus-Kampagne daherkommt, stimmt mich auch nicht gerade optimistischer. Da helfen auch Kartensysteme, Mutationen und Charakterfähigkeiten nix …

Genre: Action
Entwickler: Techland
Hersteller: Techland
Termin: 07. Dezember 2021

Dying Light 2
Stay Human

Wir geben euch einen kleinen Exkurs in Zombiologie und blicken auf die verschiedenen Arten von Infizierten, die euch in Dying Light 2 erwarten.

Von: David Benke

Wer auf rasante Parkour-Action gepaart mit blutigen Zombie-Keilereien steht, der sollte sich Dying Light 2 nicht entgehen lassen. Das Open-World-Abenteuer schlägt am 07. Dezember 2021, über drei Jahre nach seiner offiziellen Enthüllung, endlich auf PC und Konsolen auf. Bereits jetzt stellten die Macher von Techland aber schon ein paar der untoten Monster vor, die euch in der Spielwelt erwarten werden. Wir werfen mal ein Blick auf die furchteinflößendsten Infizierten und erklären, was es mit deren Hintergrundgeschichte eigentlich auf sich hat.

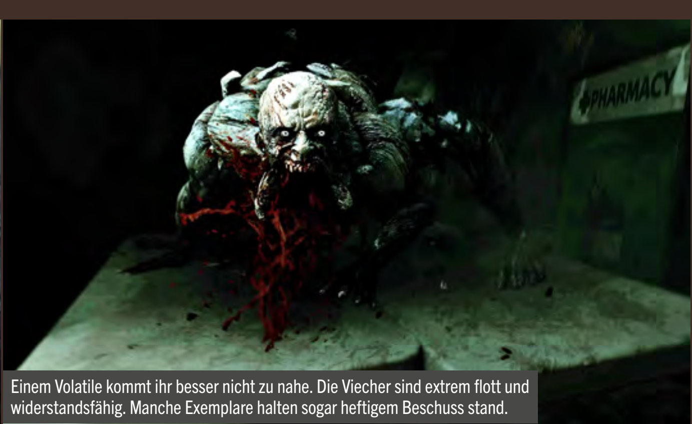
Dafür muss man natürlich erst einmal die Historie von Dying Light selbst beleuchten: Die beginnt im Jahr 2014 mit dem Ausbruch eines modifizierten Tollwut-Erregers in der türkischen Stadt Harran. Um den möglichst flott einzudämmen, griff die Regierung zu radikalen Mitteln: Es wurde eine Sperrzone errichtet, um den Infektionsherd vom Rest des Landes abzuriegeln. Als das nichts brachte, machte man Harran schließlich mit Luftwaffen dem Erdboden gleich. Das sorgte zumindest vorübergehend für etwas Ruhe. Bis der Virus 2023 aus einem Schweizer Militärlabor entkam. Dieses Mal gab es keine Rettung mehr: Bis Weihnachten desselben Jahres waren bereits 98 Prozent der Weltbevölkerung dem Virus erlegen. Die Erde war dem Untergang geweiht.

Nicht erpicht auf Licht

Dying Light 2 spielt nun noch einmal ein paar Jahre später, anno 2036, in Villedor, der letzten Bastion der Menschheit. Die sieht sich nun gleich einer ganzen Armee an Untoten gegenüber, die nochmal deutlich gefährlicher daherkommt als damals in Harran. Das Konzept der Infizierten wurde für Dying Light 2 nämlich noch einmal kräftig aufgebohrt: Die Zombies verfügen nun über eine Art Lebenszyklus, sie machen über mehrere Wochen hinweg also eine fortlaufende Entwicklung durch: Die beginnt mit einem Biss. Danach folgen typische Krankheitssymptome wie Fieber und Unwohlsein.

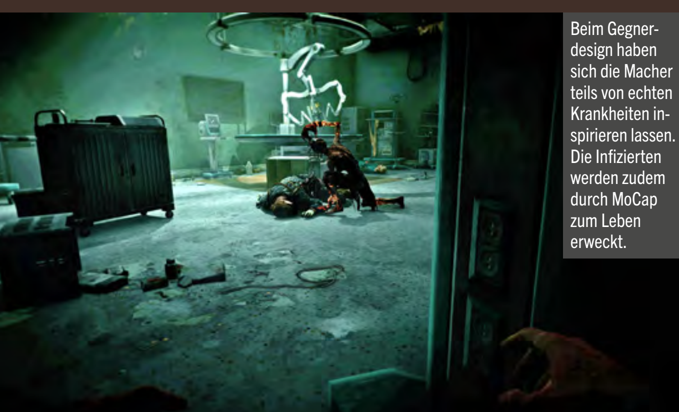
Zu diesem Punkt kann der Prozess noch verlangsamt oder sogar pausiert werden, etwa durch eine Dosis Antizin oder eine Amputation des betroffenen Körperteils. Wie weit die Infektion fortgeschritten ist, lässt sich zudem mit Hilfe eines Biomarkers feststellen – eines Armbands, das eure Blutwerte überprüft. Wer nicht rechtzeitig auf einen Biss reagiert, erlaubt, dass sich die Krankheit weiter ausbrei-


Die Sonne ist der natürliche Feind der Infizierten. Eine UV-Taschenlampe kann euch in der Welt von Dying Light 2 daher in Gefahrensituationen das Leben retten.



Einem Volatile kommt ihr besser nicht zu nahe. Die Viecher sind extrem flott und widerstandsfähig. Manche Exemplare halten sogar heftigem Beschuss stand.


Nicht alle Zombies in Dying Light 2 sind lichtempfindlich. Manche verlassen sich bei der Jagd nach Frischfleisch auch auf ihr ausgezeichnetes Gehör.


Beim Gegnerdesign haben sich die Macher teils von echten Krankheiten inspirieren lassen. Die Infizierten werden zudem durch MoCap zum Leben erweckt.

tet. Die Schmerzen nehmen zu, die Hirnfunktionen lassen nach, die Biologie des Betroffenen verändert sich zunehmend. Das Virus beeinträchtigt beispielsweise motorische oder sensorische Fähigkeiten. Der Körper wird immer mehr trieb- und instinktgesteuert. Aus dem Opfer wird eine blutdurstige Bestie.

Die erste Entwicklungsstufe, der sogenannte Viral, zeigt noch vereinzelte Spuren von menschlichem Verhalten. Der Biter ist dann quasi schon das, was man als regulären Zombie kennt. Die Krönung der Evolution ist schließlich der Volatile – ein agiles, tödliches Monster, das über Hindernisse klettert und sogar schwerem Beschuss standhält. Schutz davor, gefressen zu werden, bietet dann eigentlich nur noch das Sonnenlicht. UV-Strahlung ist quasi der natürlich Feind der Infizierten. Das beeinflusst dann auch ihre Verhaltensweisen. Im Vorgänger waren die Zombies noch omnipräsent, nachts allerdings stärker. In Dying Light 2 durchlaufen sie nun so etwas wie einen Tag-Nacht-Rhythmus: Tagsüber verstecken sie sich in schattigen Gebäuden und ruhen sich für die Nacht aus. Verzieht sich das Sonnenlicht, quellen sie aus ihren sicheren Rückzugsorten in die Stadt hinaus, um auf die Jagd nach Frischfleisch zu gehen.

Totenstille

Das zieht gleich zwei Konsequenzen nach sich: Zum einen sind Straßen tagsüber nun etwas sicherer, auch wenn ihr immer noch auf versprengte, herumschlurfende Viecher treffen werdet. Auf der anderen Seite sind Erkundungstouren in Gebäuden künftig deutlich gefährlicher. Wer sich unbedacht in eines der Infizierten-Nester hineinwagt, sich nicht leise und langsam bewegt, auf den wartet der sichere Tod. Ihr solltet also taktisch abwägen, wann ihr wo seid und die Dark Zones nur mit gebotener Vorsicht durchstreifen.

Wie das geht, zeigte Techland bereits in seinem letzten Gameplay-Trailer: Hier ist Protagonist Aiden in einem verlassenen Krankenhaus unterwegs, in dem er neben diversen schlafenden Infizierten, den sogenannten Sleeping Beauties, auch auf einige besondere Infizierte trifft. Deren Mutationen sind auf einen Luftangriff auf Villedor zurückzuführen, mit dem die Ausbreitung des Virus verhindert werden sollte. Dabei wurde das gesamte Gebäude mit chemischen Waffen bombardiert. Dummerweise bewirkten die jedoch genau das Gegenteil: Sie beschleunigten nochmal das Wachstum und machten aus Patienten und Angestellten furchteinflößende, entstellte Kreaturen.

Einige davon kennen Serienveteranen bereits: den Demolisher etwa, einen Infizierten von beeindruckender Statur, der mit seinen Muskeln schwere Objekte durch die Gegend werfen oder mit einem Affenzahn auf euch zu rennen kann. Ebenfalls zu sehen bekamen wie einen Bomber, der sich selbst in die Luft sprengt und dabei alle Feinde in der Nähe mit in den Tod reißt. Oder einen Volatile, einen besonders schnellen nachtaktiven Vertreter mit kräftigen Armen und Unterkiefer.

Untot, mit Stil!

Auf der anderen Seite führt Dying Light 2 aber eben auch ein paar neue Monster ein. Da gäbe es beispielsweise den Revenant, aus dessen Rücken eine Art Wuchs entspringt, der aussieht, als habe man ihm ein paar versteinerte Flügel angepappt. Trotz seines eher langsamen und unbeholfenen Auftretens ist der Mutant ein äußert gefährlicher und tödlicher Zeitgenosse, verhält er sich doch deutlich cleverer als seine Artgenossen. Er stößt etwa eine Art giftigen Nebel aus, der andere Infizierte in der Umgebung bufft. In eine ähnliche Kerbe schlägt auch der Howler, den die Macher gerne als eine Art Leuchtturm bezeichnen. Er stellt sich auf die Zehenspitzen, um große Areale zu überblicken. Kommt ihm dabei ein Mensch oder eine andere mögliche Gefahr unter die Augen, schlägt er laut Alarm und benachrichtigt so andere Infizierte.

Ja, und dann wäre da noch die Banshee, eine weibliche Infizierte – stilecht in zerrissenem Abendkleid und glitzerndem Goldschmuck, der mittlerweile in die Haut eingewachsen ist. Die Dame ist meistens kleiner und schmächtiger als männliche Monster, allerdings kein Stück weniger tödlich. Fehlende Stärke machen Banshees durch eine enorme Dynamik wieder wett. Sie bewegen sich schnell, unberechenbar und greifen besonders gerne von oben oder aus der Luft an. Dabei helfen ihr ihre überproportional großen Hände mit langen, messerscharfen und perfekt manikürten Klauen.

Zombie-Choreografie

Bei der Gestaltung der Infizierten haben sich die Macher übrigens von echten Krankheiten inspirieren lassen. Heißt: Die Monster verfügen beispielsweise über verhärtete und verkrustete Hautpartien, die eine Art organischen Panzer bilden. Sie sind übersät mit Verbrennungen und Narben. Oder sie stechen mit prall gefüllten, gelb leuchtenden Eiterblasen ins Auge, die als Schwachpunkte oder Warnsignale in der Dunkelheit dienen. Kurz gesagt: Die Viecher, denen ihr in Dying Light 2 die Köpfe spaltet, sind nicht nur potthässlich, sie haben alle auch einen ganz charakteristischen Look. Die Infizierten unterscheiden sich also nicht nur spielerisch, sondern auch optisch voneinander. Sie bewegen sich sogar auf ihre ganz individuelle Weise. Die Entwickler haben sich für ihre Zombies so etwas wie eine Choreographie ausgedacht, die dann durch Motion-Capture-Aufnahmen echter Darsteller zum Leben erweckt wird.

Ein Volatile schnüffelt etwa nach seiner Beute oder springt katzenhaft durch die Gegend. Eine Banshee hat mit ihren riesigen Pranken zu kämpfen, die ihr immer wieder in den Weg kommen. Hier und da bricht auch immer wieder mal etwas Menschliches in ihren Verhaltensweisen durch: etwa, wenn sie versuchen, euch nicht anzufallen oder sich in ihrem Körper sichtlich unwohl fühlen. Die Monster in Dying Light 2 sollen so nicht nur stumpfes Kanonenfutter sein, sondern sogar so etwas wie eine individuelle Persönlichkeit haben. Ein Grund mehr, auf den Release gespannt zu sein! ❑

DAVID MEINT



„Da erwartet uns im Dezember ein schaurig-schöner Zombie-Thriller."

Für mich gehört Dying Light 2 definitiv zu den Gaming-Highlights, die uns dieses Jahr noch erwarten. Das hat der letzte Entwickler-Livestream rund um die Gegnertypen des Action-Adventures nur noch einmal unterstrichen. Der einzigartige Gameplay-Mix aus Nahkampf- und Parkour-Elementen machte ja ohnehin schon Lust auf mehr. Auch die verzweigte Geschichte und die lebendige Spielwelt, die dynamisch auf eure Taten reagiert, klangen klasse. Die schön-schaurigen Infizierten von Villedor sind nun das Tüpfelchen auf dem i. Ich freue mich drauf, das Ding im Winter endlich zocken zu können, drei Jahre nachdem ich es auf der Gamescom erstmals zu Gesicht bekommen habe. Vorausgesetzt natürlich, die USK macht uns hierzulande keinen Strich durch die Rechnung …

MOST **WANTED**

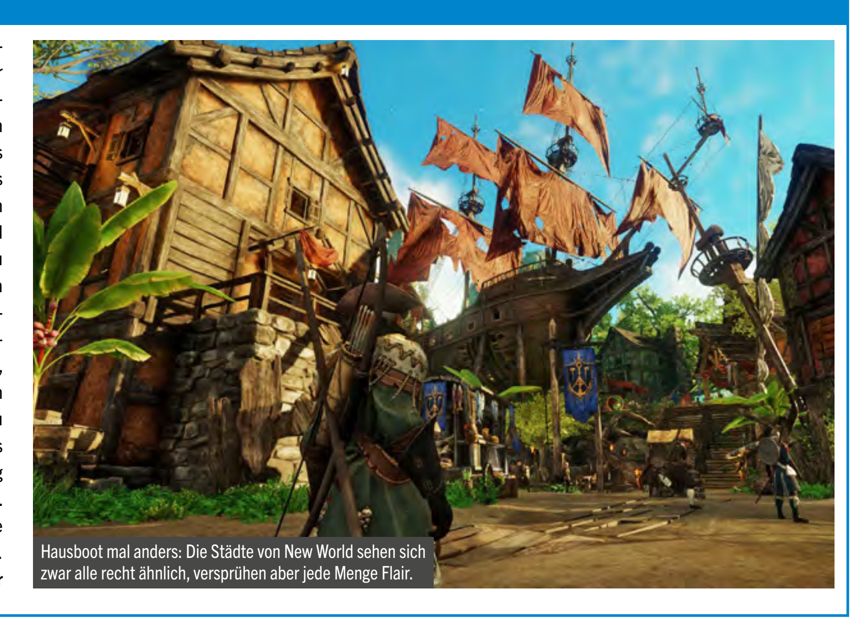
An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

NEW WORLD

Auf zu neuen Ufern: Die letzte Closed Beta zu New World ist durch, Ende August soll das Amazon-MMO dann endlich starten!

Zumindest in einer Hinsicht war die Beta dann auch schon mal ein voller Erfolg: Knapp 200.000 Spieler tummelten sich zu Spitzenzeiten gleichzeitig auf den Servern. Dumm nur, dass die dann auch gleich ob der Last in die Knie gingen und Lags oder Warteschlangen produzierten – hoffentlich lernt Amazon daraus für den Release. Ansonsten gab es ein paar willkommene Änderungen zum letzten Stress Test, etwa dass sich unterschiedliche Waffengattungen keine Skill-Cooldowns mehr teilen, oder dass man Gegner mit Handäxten nicht mehr im Dauerstun halten kann – grundsätzliches Balancing eben. Andererseits liegt vor den Entwicklern auch noch viel Arbeit. So ist aktuell Crafting-Gear noch etwas zu schwach, was das eigentlich sehr nette Handwerk etwas entwertet. Auch das Trefferfeedback ist noch nicht optimal, wenn auch klar besser als noch vor ein paar Monaten. Und zu guter Letzt wirkt der Mix aus PvE, PvP und Survival/Crafting immer noch ein wenig ziellos. Ein Auge auf den Titel sollte man aber auf jeden Fall haben.

Sascha Lohmüller



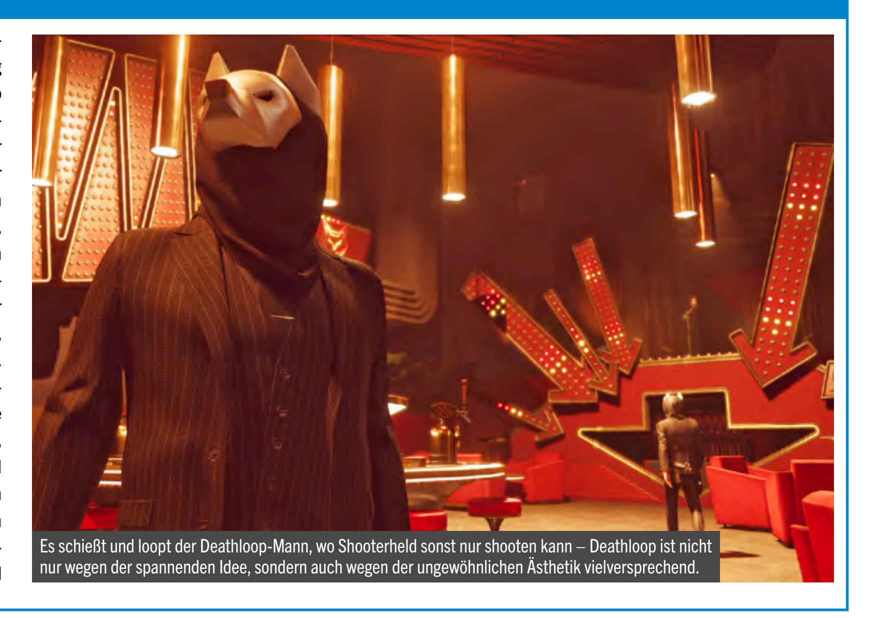
Hausboot mal anders: Die Städte von New World sehen sich zwar alle recht ähnlich, versprühen aber jede Menge Flair.

DEATHLOOP

Kinder, wie die Zeit vergeht – und vergeht und vergeht und vergeht, immer wieder. In Deathloop verläuft sie nämlich nicht stringent, sondern ein und derselbe Ablauf wiederholt sich immer aufs Neue.

Wer weiß das? Wieder keiner, außer uns, denn als Protagonist Colt existieren wir außerhalb der Routinen, durch die sich die Personen um uns erneut und erneut begeben. Zeitschleifen sind aktuell offenbar in, man denke auch an Twelve Minutes oder das PS5-exklusive Returnal. in Deathloop geht es anders als sonst oft aber nicht ums reine Überleben, sondern auch darum, die Existenz anderer Individuen auszuschalten, in jeder Wiederholung erneut – der Name Deathloop ist Programm. Denn wir können unserem Zeitgefängnis nur entkommen, wenn wir in nur einem Run acht Zielpersonen ausschalten. Schwer genug, aber dann stellt sich uns auch noch Agentin Julianna entgegen, entweder als NPC oder in Form eines echten Spielers, der in unseren Loop eindringt. Voll gemein von der! Entwickelt wird der ungewöhnliche Shooter von Arkane Studios, die zuvor etwa Dishonored und Prey ersonnen, am flotten, von coolen Fähigkeiten geprägten Gameplay zeigt sich die Verwandtschaft.

Lukas Schmid



Es schießt und loopt der Deathloop-Mann, wo Shooterheld sonst nur shooten kann – Deathloop ist nicht nur wegen der spannenden Idee, sondern auch wegen der ungewöhnlichen Ästhetik vielversprechend.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Humankind
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021

New World
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Hersteller: Amazon Games
Termin: 31. August 2021

Diablo 2: Resurrected
Genre: Action-RPG
Entwickler: Blizzard/Vicarious Visions
Hersteller: Blizzard
Termin: 23. September 2021

Back 4 Blood
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Turtle Rock Studios
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 12. Oktober 2021

Age of Empires 4
Genre: Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 28. Oktober 2021

Psychonauts 2
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Double Fine
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 25. August 2021

Deathloop
Genre: Ego-Shooter/Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 14. September 2021

Far Cry 6
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Oktober 2021

Battlefield 2042
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 22. Oktober 2021

Forza Horizon 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 09. November 2021

F1 2021

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: EA Sports
Termin: 15. Juli 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Codemasters hat sich mit F1 2021 die bockschwere Mission vorgenommen, den eigenen Vorgänger, das exzellente F1 2020, in jeder Hinsicht zu übertreffen. Unter anderem soll das mit einem kinoreifen Story-Modus funktionieren. Ob Codemasters tatsächlich eine neue Messlatte im Rennsport-Genre setzen können, klären wir im Test.

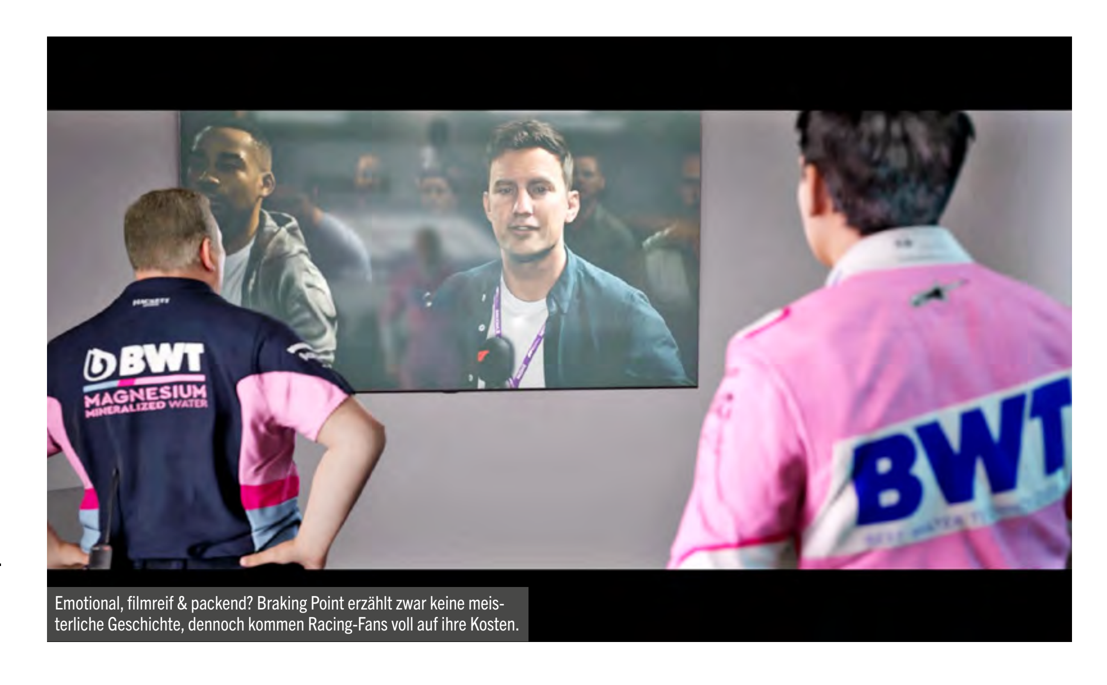
Genau im richtigen Zeitfenster: Dank des spannenden Titelkampfs der zwei Rivalen Lewis Hamilton und Max Verstappen sowie der massiv erfolgreichen Netflix-Sportdoku „Drive to Survive" floriert die Königsklasse des Motorsports – seit langem war das Interesse an der obersten Liga des Rennsports nicht mehr so hoch. Die Gelegenheit könnte also kaum besser sein für die britische Rennspielschmiede Codemasters, mit der hauseigenen F1-Serie eine neue Messlatte im virtuellen Motorsport zu setzen.

Das letztjährige F1 2020 gilt bereits als eines der besten aktuellen Rennspiele. Mit vielen Neuerungen und jeder Menge Ambition soll F1 2021 den Vorgänger in allen Belangen überholen. Wir klären im ausführlichen Test, ob das nagelneue offizielle Rennspiel der Königsklasse das tatsächlich schaffen kann oder ob die Power ausgeht.

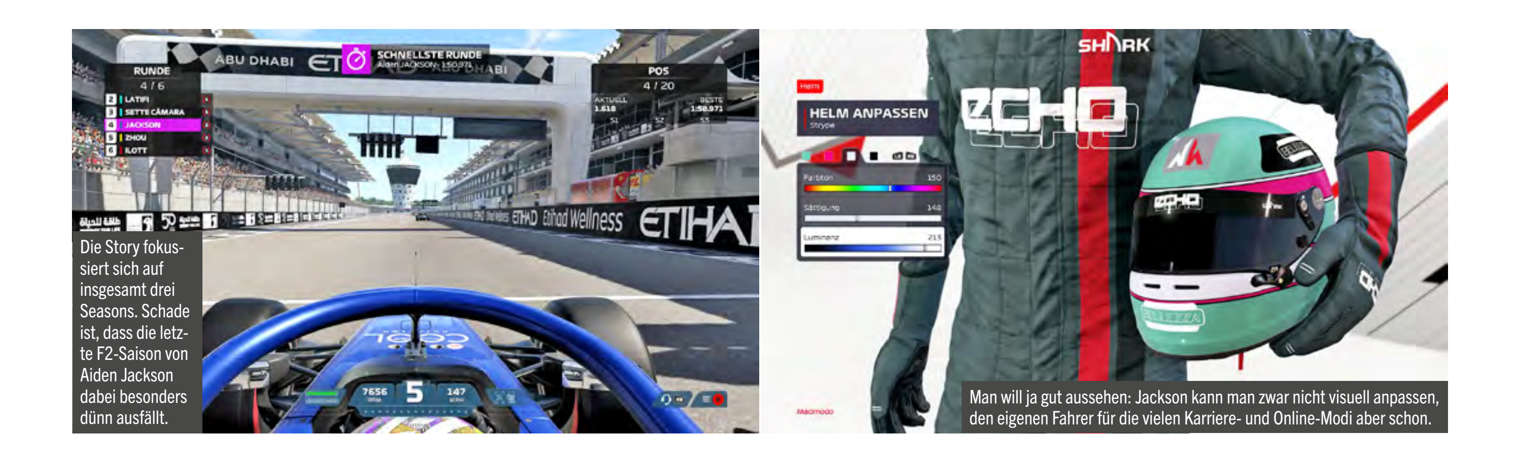
Racing-Story im Blockbuster-Stil – cineastisch, emotional, gelungen?

Die knallharte und elitäre Welt der Formel 1 gibt, zumindest auf dem Papier, den perfekten Nährboden für hochspannende und filmreife Geschichten, die mit intensiven Rivalitäten, Kindheitsträumen und niederschlagenden Enttäuschungen den Puls in die Höhe treiben –davon hat man in Rennspielen bisher jedoch recht wenig gesehen. Mit F1 2021 möchte Codemasters diesen Umstand aber ein für alle Mal vom Asphalt fegen und beweisen, dass Motorsport ebenso mitreißen kann wie eine tödliche Apokalypse oder actionlastige Abenteuerreisen.

Die große Story-Offensive seitens Codemasters soll F1- und



Emotional, filmreif & packend? Braking Point erzählt zwar keine meisterliche Geschichte, dennoch kommen Racing-Fans voll auf ihre Kosten.


Die Story fokussiert sich auf insgesamt drei Seasons. Schade ist, dass die letzte F2-Saison von Aiden Jackson dabei besonders dünn ausfällt.

Man will ja gut aussehen: Jackson kann man zwar nicht visuell anpassen, den eigenen Fahrer für die vielen Karriere- und Online-Modi aber schon.

Highspeed-Fans in Form einer etwa fünf- bis sechsstündigen Kampagne verwöhnen. Die Geschichte fokussiert sich dabei auf den achtzehnjährigen Aiden Jackson, der dank einer phänomenalen 2019er Formel-2-Saison mitsamt Titelsieg kurz davorsteht, seinen großen Kindheitstraum zu erfüllen: Endlich in die Königsklasse aufsteigen. Das junge britische Racing-Talent schlägt bereits ordentlich Wellen in der Formel 1 und wird von gleich fünf Teams umworben. Wir dürfen Jackson die bedeutsame Entscheidung zu Beginn der Geschichte abnehmen und zwischen fünf neuen Arbeitgebern wählen: Racing Point, Uralkali Haas, Alfa Romeo, Williams und AlphaTauri. Seinen eigenen Fahrer kann man weiterhin visuell anpassen. Den fährt man dann in den vielen anderen Karrieremodi oder im Multiplayer. Bei Aiden ist das aber natürlich nicht der Fall. Unser Protagonist hat eine feste Persönlichkeit und einen vorgesetzten Look mitsamt einzigartigem Helm-Design.

Braking Point: Handlung und Gameplay-Konzept

In der rücksichtslosen Ellenbogengesellschaft der Formel 1 wird Jackson nach seinem kurzen Höhenflug schnell wieder auf den Boden der Tatsachen geholt. Das enorme Medieninteresse, der Leistungsdruck vom Team und die Konfrontation mit anderen Fahrern sorgen für jede Menge Drama und Zoff. Der sympathische Jungspund gibt sich zwar redlich Mühe, stets mit einem freundlichen und zugänglichen Auftreten zu überzeugen, doch besonders mit seinem Teamkollegen Casper Akkerman kommt es immer wieder zu Raufereien – auf und neben der Strecke. Der abgeklärte Akkerman, ein holländischer Fahrer und schon seit vielen Jahren Teil des F1-Zirkus, ist nämlich nur wenig begeistert davon, dass sein Team auf einen so unerfahrenen Piloten setzt. Als wäre das nicht schon genug, sorgt auch noch der arrogante Shooting-Star Devon Butler, den Fans noch aus F1 2019 kennen, für zusätzlichen Zündstoff.

Die Geschichte von Braking Point entfaltet sich über insgesamt drei Seasons. Die letzte Formel-2-Saison von Jackson im Jahr 2019 fällt dabei jedoch besonders dünn aus und besteht nur aus einem einzigen Rennereignis: Dem Finale auf dem „Yas Marina Circuit“ in Abu Dhabi. Der große Brocken der Handlung fokussiert sich auf die zwei Folgejahre seiner jungen Karriere: Die F1-Saison 2020 und das Hier und Jetzt der Königsklasse, also die Saison 2021. Dabei besteht die Spielerfahrung größtenteils aus speziell entworfenen Rennevents. An mancher Stelle müssen wir in einer vorgegebenen Rundenzeit eine spezielle Grid-Position erreichen und uns durchs unter Hochdruck durchs Fahrerfeld kämpfen. An anderer Stelle werden wir von technischen Problemen geplagt und sollen das Beste aus dem Wagen herausholen. Abwechslung ist also geboten, aber reicht das auch?

Braking Point: Was uns gestört hat

Die Faszination eines Formel-1-Rennens rund um ausgeklügelte Strategien und Boxenstopps wird von Codemasters gut auf den Bildschirm gebracht. Gestört hat uns hingegen, dass sich Braking Point leider einzig auf Rennen beschränkt. Qualifying- oder gar Trainings-Sessions werden höchstens in den vielen Zwischensequenzen erwähnt. Um die beste Startposition kämpfen dürfen wir nicht – sehr schade.

Ebenso enttäuschend ist, dass die Handlung oftmals unsere Leistungen ignoriert. In einer Situation war es beispielsweise die Aufgabe, unseren Mittelfeldwagen aufs Treppchen zu fahren. Uns ist nicht nur das gelungen, wir haben sogar das gesamte Rennen gewonnen. Zwar wurden wir im Nachhinein mit einer Cutscene zur Siegerehrung mitsamt Champagner-Dusche belohnt, im Interview mit der Journalistin Claire wurden wir aber nur auf unsere Podiumsplatzierung angesprochen – vom Sieg war keine Rede. Mal ernsthaft Claire: Hast du überhaupt zugeguckt?!

Im gleichen Atemzug fanden wir es störend, dass es lediglich drei Schwierigkeitsstufen gibt. Wir können wählen zwischen einer normalen, einer herausfordernden und einer schweren Spielerfahrung. Während wir im Modus „Schwer“ ab und an deutlich zu kämpfen hatten, fielen uns die Events auf der herausfordernden Spielstufe deutlich zu leicht aus. Wir empfehlen also allen, sich nicht sofort in den Spielmodus zu stürzen und lieber etwas zu üben, um den richtigen Schwierigkeitsgrad zu finden. Spielt man nämlich auf einer zu leichten Stufe, so mindert das unnötig den Spielspaß.

Braking Point: Fazit

Wie sich die Handlung rund um Aiden Jackson weiterentwickelt, welche Rolle Devon Butler spielt und was genau Caspers Problem ist, halten wir bewusst unter Verschluss. Die emotionale Racing-Geschichte von Codemasters



Rad an Rad mit den Größen des Sports: Wir fahren zwar für ein Mittelfeldteam, dennoch ist es ab und an möglich, mit Stars wie Max Verstappen oder Lewis Hamilton zu kämpfen.



Ein Störfaktor: Braking Point bietet nur drei Schwierigkeitsstufen. Dadurch fiel uns Jacksons Geschichte oft zu leicht oder zu schwer aus – ärgerlich.

kann sicher nicht mit vollwertigen Story-Games der Triple-A-Liga mithalten. Wir hatten dennoch viel Spaß und würden die Story jedem Rennsport-Fan wärmstens empfehlen. Darüber hinaus gibt es interessante Wendungen, besonders in der Saison 2021, welche die Motivation nach oben treiben und mit einem positiven und befriedigenden Gefühl aus dem emotionalen F1-Alltag entlassen.

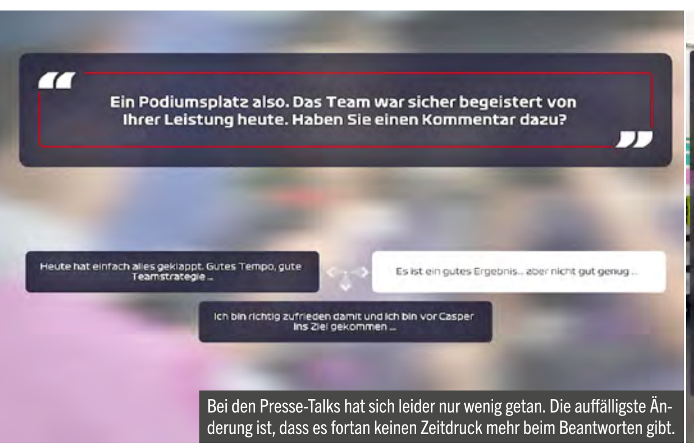
Auch die filmreifen Zwischensequenzen zeigen ein positives Bild und präsentieren sich weitaus besser, als das noch in F1 2019 der Fall war. Gravierenden Einfluss können wir übrigens nicht nehmen auf den cineastischen F1-Einstieg von Jackson, Entscheidungen oder alternative Enden gibt es nicht. Zwischen den Rennen gibt es die Möglichkeit, auf unserem Tablet diverse Social-Media-Tweets rund um die jüngsten Ereignisse des Sports zu lesen. Da finden sich auch mal große Namen wie Ex-Fahrer David Coulthard oder F1-Journalist Will Buxton, die ihren Senf zum Saisonverlauf abgeben. Darüber hinaus gibt es auf einem Fernsehbildschirm interessante Entwicklungen rund um die Formel 1 zum Nachlesen.

So werden unter anderem die Umbenennung des Teams Racing Point zur Traditionsmarke Aston Martin thematisiert, aber auch der pikante Abgang seitens Vettel von der Scuderia Ferrari oder das große Comeback des zweifachen Weltmeisters Fernando Alonso – besonders für all jene spannend, die sich nicht allzu gut mit dem Sport auskennen. Die Vertonung fällt dabei durchwachsen aus. In der Original-Version gibt es wenig zu meckern, die deutsche Synchro präsentiert sich aber oftmals sehr amateurhaft. Ob es die Stimmen der vielen Charaktere sind oder die TV-Kommentatoren Heiko Wasser (Ex-RTL-Moderator) und Stefan Römer … mit Ruhm bekleckert sich da wirklich keiner. Nichts Neues, dennoch schade.

Abschließend könnte man noch zu dem Schluss kommen, die vielen Persönlichkeiten, die in Braking Point vertreten sind, sind zu sehr Stereotypen und nicht dreidimensional genug. Das fanden wir jedoch nicht allzu störend, da Codemasters hier deutlich auf den Generationswechsel der Königsklasse anspielt. Jackson ist offensichtlich als ein Sinnbild der jungen mediengeschulten Fahrergeneration zu verstehen, die seit vielen Jahren die Königsklasse dominiert. Akkerman hingegen gilt als ein Symbol für Fahrer der alten Schule, die noch ein gutes Stück mehr Persönlichkeit und Härte an den Tag legen –Kimi Räikkönen, Michael Schumacher & Co. lassen grüßen. Braking Point ist aber natürlich längst nicht alles. F1 2021 bietet jede Menge tolle Spielmodi und somit einen enormen Umfang, der über viele Stunden ans Lenkrad fesselt.

Endlich: Zwei-Spieler-Karriere!

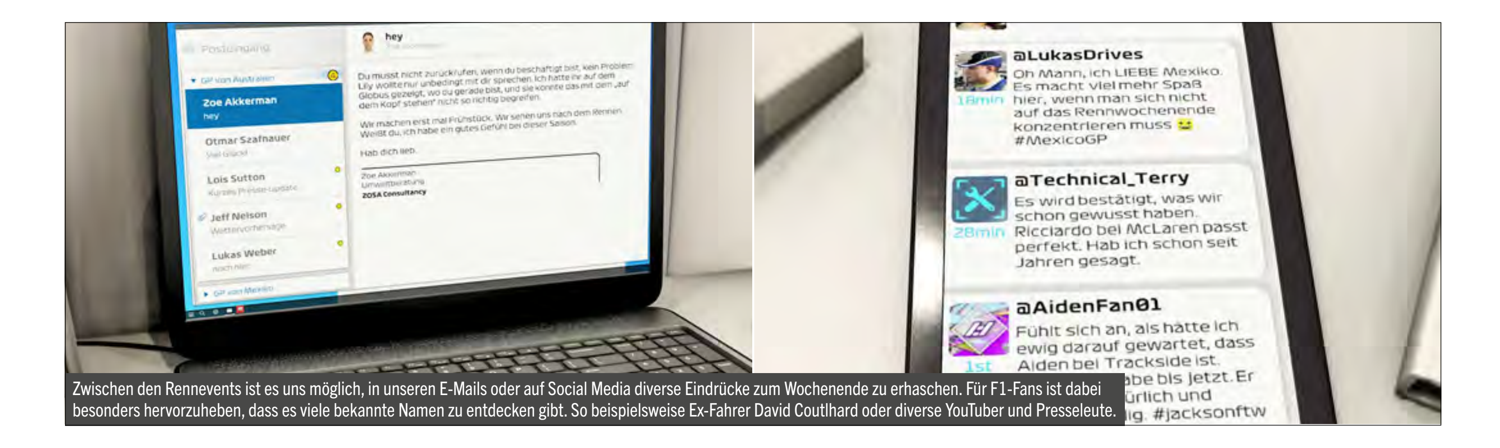
Von Fans schon lange gewünscht, nun wird es mit F1 2021 endlich Realität: Dank der Zwei-Spieler-Karriere kann man fortan mit Freunden und Familie gemeinsam in die virtuelle Königsklasse eintauchen. Dabei gibt es die Option, entweder Gegeneinander in unterschiedlichen Teams um die begehrte Weltmeistertrophäe zu kämpfen, aber auch als Teamkollegen. Wer sich jetzt Sorgen macht, man müsse mit einigen Abstrichen rechnen, den können wir beruhigen – zumindest größtenteils. Die Zwei-Spieler-Karriere bietet uns



Bei den Presse-Talks hat sich leider nur wenig getan. Die auffälligste Änderung ist, dass es fortan keinen Zeitdruck mehr beim Beantworten gibt.



Ob im Solo-Modus oder in der Zwei-Spieler-Karriere, die Autoentwicklung wurde erfolgreich verbessert und präsentiert sich besser als je zuvor.



Zwischen den Rennevents ist es uns möglich, in unseren E-Mails oder auf Social Media diverse Eindrücke zum Wochenende zu erhaschen. Für F1-Fans ist dabei besonders hervorzuheben, dass es viele bekannte Namen zu entdecken gibt. So beispielsweise Ex-Fahrer David Coutlhard oder diverse YouTuber und Presseleute.

alle Features der F1-Serie. Ein dynamischer Fahrermarkt, komplexe Auto-Entwicklung, die in diesem Jahr angenehm umstrukturiert wurde, und vieles mehr sorgen für eine intensive F1-Erfahrung, die der realen Königsklasse sehr nahekommt.

Gestört hat uns, dass sich die gemeinsame Karriere etwas sperrig spielt. Beispielsweise lassen sich manche Cutscenes nicht überspringen. Die besonders bei Neulingen beliebte Rückspulfunktion wird komplett aus dem Modus gestrichen. Das führt schnell mal dazu, dass eine Session für einen Beteiligten weitaus früher endet, als das einem lieb ist. Abschließend ist noch wichtig zu erwähnen, dass man jederzeit seinen Partner mit einem anderen Spieler austauschen kann – Terminprobleme der Mitspieler sind also leicht zu überwinden.

Teamchef oder Fahrer? Jede Menge Karriereoptionen

Man kann die gesamte F1-Karriere natürlich auch weiterhin alleine spielen. Dabei gibt es, wie schon in F1 2020, die Möglichkeit sich auf eine normale Fahrerkarriere zu beschränken, oder den „Mein Team"-Modus zu spielen. Darin wachsen wir über die Rolle des Fahrers hinaus und übernehmen zusätzlich die Position des Teamchefs. Wir erstellen unser ganz eigenes F1-Team, designen unser Auto, wählen einen Motorenpartner, Sponsoren und einen zweiten Fahrer. Das erste Cockpit übernehmen wir natürlich selbst. Unseren Partner wählen wir übrigens aus dem kompletten F1- und F2-Kader der Formel 1. Wer sich für die Deluxe Edition entscheidet, der bekommt zusätzlich sechs F1-Legenden der Vergangenheit. Unter anderem sind Michael Schumacher, Ayrton Senna und Alain Prost mit von der Partie.

Bei den Anpassungsmöglichkeiten gibt es, wie schon auch in der Vergangenheit, recht wenig Möglichkeiten, sich visuell auszutoben. Wir können zwar diverse Designs für unseren Wagen wählen und diese mit unterschiedlichen Farben anpassen, die vorgefertigten Designs beispielsweise zu verschieben ist aber nicht möglich. Wer häufig spielt, wird aber mit Punkten im „Podiums Pass" belohnt. Darin gibt es tägliche und wöchentliche Herausforderungen und Belohnungen, mit denen wir neue Designs freischalten. Haben wir unser Team erstellt, so ist es fortan unsere Aufgabe, mit cleveren Investitionen, gutem Management und starken Ergebnissen auf der Strecke die offizielle Rangordnung der Formel 1 gehörig aufzumischen.

Der Team-Modus wurde zwar in kleinen Bereichen verbessert und angepasst, im Großen und Ganzen gibt das aber die gleiche Erfahrung wie in F1 2020. Die wichtigste Neuerung sind sogenannte „Abteilungsereignisse", in denen wir als Manager bedeutende Entscheidungen treffen müssen. In einer speziellen Situation wurden wir beispielsweise von unserer Marketingabteilung darauf aufmerksam gemacht, dass der heimliche F1-Fan und Actionstar Clay Donovan für Dreharbeiten in der Gegend ist. Wir könnten den Schauspieler zu einer Werksbesichtigung einladen. Das würde uns zwar 100.000 US-Dollar kosten, würde unsere Team-Anerkennung aber deutlich in die Höhe treiben. Die Abteilungsereignisse haben natürlich keinen gravierenden Einfluss auf unsere Meisterschaft, bieten aber eine nette Abwechslung und er-

Wer eine intensive F1-Erfahrung möchte, der war bisher darauf angewiesen, alle Trainings zu bestreiten. Dank der „Schnellen Trainings" ist das nicht mehr nötig.



Das oftmals kritisierte Schadensmodell wurde tatsächlich seitens Codemasters um einige Fahrzeugteile erweitert, realistisch ist das dennoch nicht.

höhen das Gefühl, tatsächlich ein großes F1-Team zu leiten.

Komplettiert wird das Sortiment durch typische Spielmodi wie Zeitfahren, Einzelrennen und Splitscreen. An der Multiplayer-Front können sich Fans auf simple Freundschaftsspiele, Ranglistenspiele, wöchentliche Events und Ligen, die sich auch selbst erstellen lassen. Neue Strecken gibt es zwar aktuell noch nicht, doch laut Codemasters folgen nach dem Launch noch die drei Kurse Imola, Jeddah und Portimao – kostenfrei natürlich. Doch wie präsentiert sich F1 2021 auf der Strecke? Gibt es große Änderungen beim Fahrverhalten?

Fahrgefühl, Reifenverschleiß und Schadensmodell

Gleich zu Beginn: Wir können natürlich das Fahrverhalten der virtuellen Rennwägen nicht mit einem echten F1-Boliden vergleichen. Dennoch ergibt sich der Eindruck, dass sich das Fahrverhalten nochmal ein gutes Stück verbessert hat. Egal ob wir über nassen oder trockenen Asphalt rasen, das Gefühl, ein 1.000-PS-Monstrum zu steuern, hat sich selten spaßiger angefühlt als in F1 2021. Zusätzlich sind die Rennwägen weitaus gutmütiger. Es ist beispielsweise leichter geworden, ein ausbrechendes Heck abzufangen. Insgesamt ist es ein leichteres Unterfangen, Fehler ohne Rückspulfunktion zumindest zu einem gewissen Grad auszubügeln.

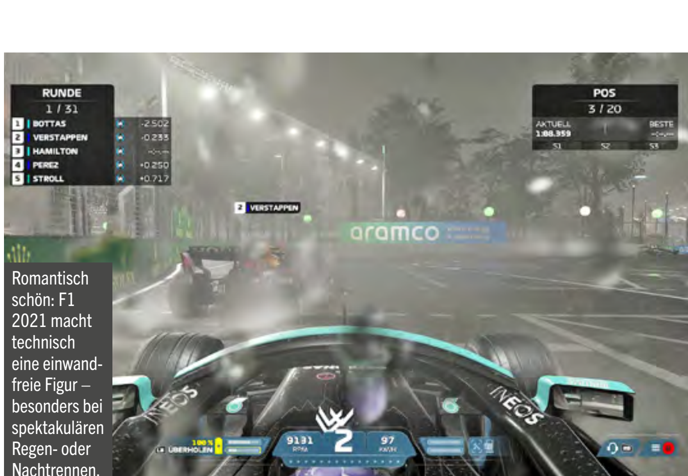
Durch die neuen F1-Regeln gibt es kein fettes Spritgemisch mehr, wodurch wir mehr gezwungen sind, in einem Rennverlauf auf unseren Benzinverbrauch zu achten. Der Reifenverschleiß ist hingegen komplexer einzuordnen. Die Reifen beim Qualifying im richtigen Fenster zu halten, ist schwieriger, als das noch im Vorjahr der Fall war. In F1 2020 war es auf den meisten Strecken recht einfach möglich, mit denselben Reifen gleich zwei starke Anläufe zu versuchen, das ist nun deutlich schwieriger – gut so, in der echten Formel 1 ist das nämlich sehr unrealistisch. Im Rennen zeichnet sich ein anderes Bild: Tatsächliche Reifenprobleme gibt es selten, selbst Fahrer, die einen sehr gummifressenden Fahrstil haben kommen deutlich leichter durch eine Rennsession.

Eine freudige Nachricht für einige Fans: Das Schadensmodell wurde tatsächlich erweitert und es gibt einige neue Fahrzeugteile, die von unserem Boliden abbrechen können. Unterbodenschäden durch starkes Nutzen der Randsteine gibt es auch endlich! Beim Frontflügel gibt es lediglich drei Stufen: Leicht beschädigt, stark beschädigt oder komplett weg. Ebenso ist das Physikverhalten bei einem Unfall weiterhin ein gutes Stück entfernt von Realismus. Bei der KI ist jedoch noch viel Luft nach oben. Die gesetzten Bremspunkte sind, egal auf welcher Schwierigkeit, manchmal etwas unrealistisch und beim Überholen tun sich die eigentlich sehr talentierten Fahrer oftmals schwerer, als man das vermuten würde. Alles in allem macht F1 2021 aber eine wirklich gute Figur auf der Strecke und überzeugt mit jeder Menge Spielspaß und vielen strategischen Faktoren, die einen Rennverlauf angenehm beeinflussen.

Viele Optionen und Anpassungen für jeden Spielertyp

Es gibt bekanntlich etliche Möglichkeiten, das Fahrverhalten an die eigenen Ansprüche anzupassen. Neulinge können zum Beispiel mit einem Lenk- oder Bremsassistenten fahren. F1-Veteranen oder Simulations-Fans können hingegen die Boxenstopp- und Starthilfe komplett ausschalten und sich ohne Fahrhilfen ein anspruchsvolles und einigermaßen realistisches Rennspiel zusammenbasteln. Den Rennverlauf können wir ebenso anpassen: Soll das Safety-Car öfter als regulär zum Einsatz kommen? Wie streng soll das Schneiden von Kurven bestraft werden? Wie realistisch sollen Treibstoff- und Reifenverbrauch ausfallen? Wir haben die Wahl und können uns so langsam an ein immer echteres F1-Gefühl heranrobben.

Eine weitere neue Option ist, dass wir fortan die Möglichkeit haben, auf die Trainings-Sessions zu verzichten, ohne wichtige Ressourcenpunkte am Straßenrand liegen zu lassen. Mit den „Schnellen Trainings" können wir die Session simulieren und durch vorgegebene Erfolgsquoten dennoch wichtige Programme abarbeiten, die uns dabei helfen, unser Auto über die Saison sinnvoll weiterzuentwickeln. Wer oftmals nur wenig zum Spielen kommt, der kann sich, ebenso wie in F1 2020, wieder darüber freuen, innerhalb einer laufenden Session zu speichern. So kann man ein volles F1-Rennen in der Mitte abspeichern und an einem anderen Tag wieder vom selben Punkt starten. Ärgerlich ist, dass man die Einstellungen aus F1 2020 nicht übernehmen kann. Besonders nervig für Sim-Fans, die mit einem voreingestellten Setup fahren.



Romantisch schön: F1 2021 macht technisch eine einwandfreie Figur – besonders bei spektakulären Regen- oder Nachtrennen.


Überschaubare visuelle Freiheiten: Es ist zwar durchaus möglich, einen schönen F1-Boliden zu designen, kreativ austoben kann man sich aber nicht.



Ein neues Feature sind sogenannte „Personalentscheidungen“. Die zeigen zwar meist recht irrelevante Szenarien, stärken aber bei die F1-Immersion.

Die Siegerehrungen bieten zwar nur wenige Animationen, die Gesichter der vielen F1-Fahrer sind aber endlich realistischer und weniger unangenehm.

Technik-Details zu F1 2021
Für unseren Test haben wir größtenteils auf der Xbox Series X gespielt. Wir haben für euch aber natürlich auch die vielen anderen Plattformen genauer unter die Lupe genommen. Auf der Series X sowie der PS5 überzeugt F1 2021 mit enorm schnellen Ladezeiten. Starten wir innerhalb der Box eine fliegende Runde, so warten wir höchstens drei bis vier Sekunden. Grafisch macht der Racer eine sehr gute Figur und gibt keinerlei Grund zu meckern.

Abstürze gab es ebenso keine zu verbuchen, egal ob auf der Xbox One, der Xbox Series X, der PS5 oder am PC. Ein Vorteil der PS5 und Series X sind zwei verschiedene Leistungsmodi, aus denen wir wählen können: Der Modus Grafik bietet 4K und 60 FPS. Der Performance-Modus hingegen 1440p und 120 FPS. Wer eine Playstation 5 zuhause hat, der kann sich außerdem über die adaptiven Trigger des DualSense-Controllers freuen. Die haben zwar in F1 2021 keine spezielle Einbindung bekommen. Dafür überzeugen sie aber, wie auch bei anderen Rennspielen, mit einem tollen Feedback. Besonders beim Bremsen spürt man einen tollen Widerstand im Controller.

Am technisch eindrucksvollsten sieht F1 schlussendlich aber natürlich auf einem leistungsstarken PC aus und unterstützt dort auch die meisten Steuerungsmodi, die auch allesamt gut funktionieren.

Fazit: Viel Umfang, starke Updates und bekannte Macken
Kommen wir zur großen Frage: Wo ordnet sich F1 2021 denn nun ein? Codemasters setzte mit dem eigenen Vorgänger die Messlatte für „Hybrid-Rennspiele“, die sich irgendwo zwischen Arcade und Simulation positionieren, bereits ziemlich hoch. In vielen Belangen könnte man meinen, der 2021-Ableger ruht sich auf dem starken Fundament aus. Doch durch den gelungenen Story-Modus rund um Aiden Jackson, die heißersehnte Zwei-Spieler-Karriere und jede Menge Updates und Neuerungen in beinahe allen Bereichen hat sich Codemasters weitaus mehr ins Zeug gelegt, als man das zu Anfang vermutet hätte.

Klar, nicht alles ist perfekt. Die KI könnte noch ein realistischeres Verhalten an den Tag legen. Außerdem fällt das Schadensmodell, trotz Überarbeitung, nach wie vor zu schwach aus. Am Ende des Tages stellt F1 2021 aber ein fantastisches Rennspiel dar, das mit einem enormen Umfang und viel Spielspaß überzeugt. Wer Spaß hatte mit F1 2020, generell ein Fan von Motorsport ist oder darüber nachdenkt, dem F1-Sport nach der eingangs erwähnten Doku Drive to Survive mal eine Chance zu geben, der bekommt mit F1 2021 die perfekte Gelegenheit, sich in der virtuellen Königsklasse des Motorsports für unzählige Stunden zu verlieren. ❑



F1 2021 – ein optisch tolles Gesamtpaket: Selten haben wir uns bei einem Rennspiel so oft in der Wiederholungs- und Zuschauerfunktion verloren.

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Der perfekte Einstieg in die spektakuläre Welt der Königsklasse.“

Ich spiele die F1-Serie von Codemasters seit dem allerersten Konsolenteil, also F1 2010. Dabei gab es einige Highlights zu verbuchen: Die Einführung der Classic-Fahrzeuge in F1 2021 zum Beispiel.Den 1986er Lotus 98T über Brands Hatch zu jagen war einfach eine ganz besondere (virtuelle) Racing-Erfahrung für mich. Es gibt zwar durchaus Kritik in Bezug auf den Story-Modus Braking Point, die Geschichte rund um Aiden und seinen Einstieg in die Formel 1 gehört aber ebenso für mich zu den großen F1-Codemasters-Momenten. Abgesehen davon gibt es zig Dinge zu tun: Das eigene F1-Team an die Konstrukteurs-Spitze fahren, mit Freunden die Zwei-Spieler-Karriere auskosten und Lieblingsfahrer Kimi Räikkönen einen wohlverdienten F1-Abschied mitsamt zweitem Titelsieg spendieren … hach, ich bin mir sicher: F1 2021 wird ein ordentlicher Zeitfresser.



PRO UND CONTRA

- ➕ Eine gelungene F1-Erfahrung, die toll die Faszination der Königsklasse einfängt
- ➕ Zig Möglichkeiten, eine F1-Karriere zu spielen und ein enormer Spielumfang
- ➕ Überarbeitetes und verbessertes Auto-Entwicklungssystem
- ➕ Eine Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp
- ➕ Intensiveres und spaßigeres Fahrgefühl als noch im Vorgänger
- ➕ Einwandfreier technischer Zustand
- ➖ Story-Modus ohne Qualifyings oder Trainings
- ➖ Deutsche Vertonung sehr unbefriedigend
- ➖ Reifenverschleiß leider oftmals zu irrelevant




Grafisch gibt es weit und breit keinen Top-Down-Shooter, der es mit The Ascent aufnehmen kann.

The Ascent

Genre: Twin-Stick-Action
Entwickler: Neon Giant
Hersteller: Curve Digital
Termin: 29. Juli 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

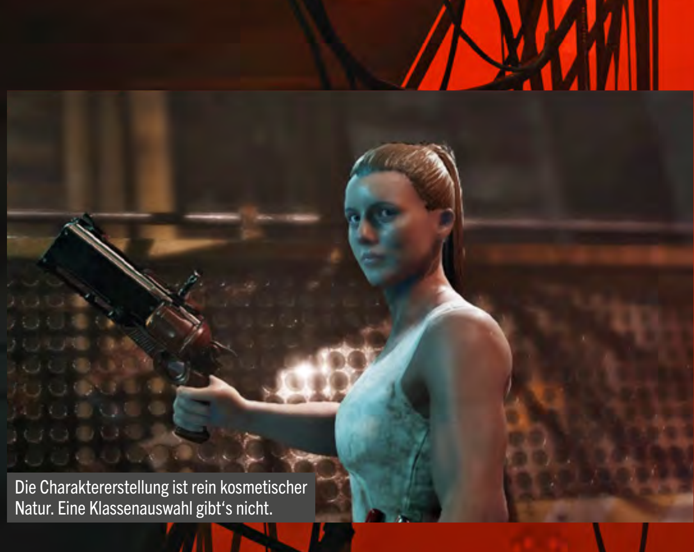
Brillante Grafik und ein stimmiges Cyberpunk-Setting machen The Ascent zu etwas Besonderem – auch wenn es so viel besser sein könnte.

Von: Felix Schütz

Bei seiner Ankündigung hat The Ascent für Aufsehen gesorgt: Deftiges Geballer, grandioses Cyberpunk-Setting, Rollenspiel-Elemente, Koop und dazu eine Bombengrafik – das machte Lust auf mehr! Ein gutes Jahr ist seitdem vergangen, das Spiel ist (mehr oder weniger) fertig und wir schauen uns an, ob sich die Twin-Stick-Action ebenso edel spielt wie sie aussieht.

Brutaler Machtkampf

The Ascent ist in erster Linie ein waschechter Twin-Stick-Shooter, eingebettet in einen umwerfenden Cyberpunk-Schauplatz. Ihr seid in einer sogenannten Arkologie unterwegs, einem gigantischen, futuristischen Megakomplex, in dem unzählige Menschen und Aliens Zuflucht gefunden haben, als Gegenleistung aber enorme Schulden abarbeiten müssen. In dem gewaltigen Konstrukt, das bis in den Himmel hineinragt, herrscht eine strenge Rangordnung: Die Reichen und Mächtigen genießen das Leben an der Spitze, die Armen, Abgehängten, Schuldarbeiter und Gauner müssen dagegen in den unteren Ebenen rumlungern. In dieser Arkologie hatte stets die Ascent


Die Charaktererstellung ist rein kosmetischer Natur. Eine Klassenauswahl gibt's nicht.


Die Polizei hat zwar einen optisch tollen Auftritt, lässt sich im Spiel aber sonst nie blicken.

Der detailverliebte Schauplatz wird in stimmungsvollen, automatischen Kamerawinkeln eingefangen.

Group das Sagen – zumindest, bis der Vorstand plötzlich unter mysteriösen Umständen verschwindet. Nun droht die ganze Metropole ins Chaos zu stürzen und so dauert es nicht lange, bis ein erbitterter Machtkampf zwischen rivalisierenden Banden und gierigen Konzernen entbrennt – und ihr steckt natürlich mittendrin.

Kampf nach oben

Die Arkologie ist wie ein gigantischer Turm aufgebaut, ihr erkundet insgesamt vier Stockwerke, von denen besonders zwei angenehm weitläufig ausfallen. Das Leveldesign hat zig vertikale Elemente, ihr werdet also häufig Treppen und Aufzüge benutzen, um andere Ebenen zu erreichen, dürft dabei immer wieder in die Tiefe blicken und die fantastische Aussicht genießen. Die Kamera darf man nicht selbst lenken, die Entwickler legen den Bildausschnitt fest. Das sorgt für ein cineastisches Feeling, schließt einen Levelgenerator aber grundsätzlich aus: Alles ist von Hand gemacht, Zufallslevels wie in Diablo gibt es nicht.

Bis auf die oberste Etage ist das Setting eher düster und schmutzig gehalten, doch The Ascent hat zum Glück mehr zu bieten als nur graue Slums, Rost und Müllberge. Ihr seid beispielsweise oft in bunt beleuchteten Markt- und Wohngegenden, Lokalen, Badehäusern, Casinos und vielem mehr unterwegs – für die 15 bis 20 Spielstunden ist das Abwechslung genug. Wer wirklich alles machen, jede Quest abhaken und jede Kiste öffnen will, ist sogar bis zu 30 Stunden beschäftigt.

Ungenutzte Chancen

Zu Beginn bastelt ihr euch flink eure Spielfigur zusammen, dabei müsst ihr euch nur um die Optik kümmern: Ein Klassensystem wie in Borderlands oder Diablo gibt es nicht, alle Helden spielen sich grundsätzlich gleich und bleiben in Dialogen stumm. Eure Figur ist ein Nobody, ein Schuldarbeiter aus den niederen Rängen, der unfreiwillig in die Machtkämpfe verstrickt wird. Der Plot fängt vielversprechend an, wird gegen Ende hin aber immer belangloser und mündet in ein halbgares Finale, das vielleicht schon auf einen Nachfolger hinarbeiten soll – uns hat es aber eher kaltgelassen.

Für ein richtiges Rollenspiel wäre das viel zu wenig. Doch gerade im direkten Vergleich zu anderen Twin-Stick-Shootern wird man immer noch ordentlich unterhalten, was auch den sehr guten englischen Sprechern und netten Charakteren zu verdanken ist. Außerdem gibt's einen ganzen Schwung an Nebenquests, da müssen wir beispielsweise Videokameras für einen VR-Junkie installieren, Mini-Bosse ausknipsen und jede Menge Botengänge absolvieren.

Die Aufgaben sind unterm Strich solide und werfen vor allem massig Erfahrungspunkte ab, allein dafür lohnt es sich, die Nebenquests mitzunehmen. Allerdings hätte es für unseren Geschmack weniger Backtracking sein dürfen: Die Laufwege fallen trotz komfortablem Schnellreise-Taxi ganz schön lang aus, da man nicht schnell zwischen den Etagen wechseln darf. Das streckt unnötig die Spielzeit.

Grafik zum Staunen

Schnitzer wie diese finden sich reichlich in The Ascent, da wirkt nicht jedes Detail wirklich zu Ende gedacht. Und trotzdem entfaltet das Spiel binnen Minuten eine



In der Hocke kann eure Spielfigur hinter Levelobjekten in Deckung gehen.

Zufallsbeute gibt es nicht, The Ascent ist trotz anders lautender Gerüchte kein Diablo.



Die vielen NPCs flüchten panisch, sobald die ersten Kugeln fliegen. Wer sie angreift, kommt ungestraft davon.

enorme Wirkung, die es vor allem seiner fantastischen Grafik zu verdanken hat. Es ist kaum vorstellbar, dass The Ascent von einem Kernteam entwickelt wurde, das gerade mal zwölf Köpfe zählt. Wohin man auch blickt, glänzt das Spiel mit detailverliebten Umgebungen, scharfen Texturen, stimmungsvoller Beleuchtung, tollen Partikeleffekten, hoher Weitsicht und flüssigen Animationen. Viele Areale sind regelrecht mit NPCs gepflastert, die für Leben auf den Straßen sorgen und viel zur Atmosphäre beitragen. Und in Kämpfen geht gelegentlich sogar Mauerwerk zu Bruch und bröckelt dann detailreich von den Wänden.

Am schönsten sind immer die Momente, in denen die automatische Kamera selbstverliebt zur Seite kippt, dann bekommt ihr fantastische Panoramen zu sehen, die das irre Ausmaß des Mega-Komplexes erahnen lassen. Eine stimmungsvolle Soundkulisse und eine gelungene Musikuntermalung runden die Atmosphäre hervorragend ab. The Ascent ist damit der schönste und stimmungsvollste Top-Down-Shooter, der uns bislang untergekommen ist. Einziger Wermutstropfen: Die prächtigen Levels sind in erster Linie Kulisse, Interaktionsmöglichkeiten sind selten. Aber das lässt sich einem Twin-Stick-Shooter wohl kaum vorwerfen, ein Rollenspiel sollte man schließlich nicht erwarten.

Action satt

Als Actionspiel bewegt sich The Ascent auf vertrautem Terrain. Die Twin-Stick-Schießereien spielen sich flott, machen Spaß und steuern sich gut, egal ob mit dem Gamepad oder mit Maus und Tastatur. Es gibt deftiges Trefferfeedback, satte Explosionen und schöne Effekte – so wie es sein soll. Das Waffenarsenal ist mit jeder Menge Pistolen, Maschinengewehren und Shotguns weitestgehend klassisch, später kommen aber auch ein paar coolere Knarren hinzu, beispielsweise eine Raketenwerfer-Minigun oder ein Sägeblattwerfer. Nahkampfwaffen gibt es kurioserweise keine – die bleiben allein den Gegnern vorbehalten.

Nette Idee: Auf Knopfdruck kann man in die Hocke gehen, um hinter vielen Levelobjekten Deckung zu suchen. Ein Druck auf die linke Schultertaste lässt eure Spielfigur außerdem hoch zielen, so könnt ihr über eure Deckung hinwegschießen. Die menschlichen Feinde versuchen das Gleiche, sie ziehen die Köpfe ein, versuchen uns zu umrunden und setzen uns schon früh ordentlich unter Druck. Das ist zwar prima, allerdings neigen die Gegner auch oft dazu, aus heiterem Himmel zu spawnen: Da hat man eben gerade einen Bereich leergefegt, schon ploppen nach kürzester Zeit wieder neue Feinde auf, gerne auch mal hinter uns. Das wirkt unelegant, zumal man auf der Minimap gut erkennen kann, wie die Gegner aus dem Nichts erscheinen.

Ungewohnt sind auch die vielen NPCs, die sich auf den Straßen tummeln. Die ergreifen zwar beim ersten Schuss panisch die Flucht, geraten aber trotzdem oft genug ins Kreuzfeuer und geben dann sofort den Löffel ab. Eine Bestrafung in Form eines Fahndungslevels oder einer Geldstrafe gibt es dafür nicht, man wird nur später von einer Auftraggeberin angemault: Man soll sich doch bitteschön nicht wie die Axt im Walde aufführen.



Die Nebenquests sind langweilig inszeniert, sorgen aber für ausreichend Beschäftigung.

Mit dem Flugtaxi reisen wir schnell zwischen Wegpunkten hin und her.

Die Schauplätze haben deutlich mehr zu bieten als nur grauen Stahl und Beton.

Beute macht noch kein Diablo

Obwohl The Ascent im Vorfeld oft als eine Art Sci-Fi-Diablo bezeichnet wurde, hat es damit kaum etwas gemein. Das liegt vor allem an der Beute, die ist in The Ascent nämlich vollkommen statisch. Ihr dürft euch im Spielverlauf mit einer beträchtlichen Menge an Knarren, Helmen, Rüstungen und Beinpanzern eindecken. Zufallswerte, Set-Boni oder besondere Eigenschaften, wie man sie von typischer Diablo-Beute kennt und erwartet, gibt es hier allerdings nicht.

Auch ein Crafting-System, mit dem sich Waffen modifizieren ließen, sucht man umsonst. Zwar darf man unterwegs Upgrade-Komponenten sammeln und damit zum Handwerker gehen, doch der sorgt dann nur dafür, dass die Waffe einen Rang aufsteigt. Dadurch verbessern sich ihre Grundwerte und das war's. Ein Nebeneffekt: Neue Waffen starten immer auf dem niedrigsten Rang und fallen im Vergleich zu hochgestuften Knarren meistens jämmerlich aus. Ob eine Waffe wirklich gut oder schlecht ist, weiß man darum oft erst, wenn man die kostbaren Upgrade-Komponenten investiert hat. Ungeschickt.

Mächtige Skills

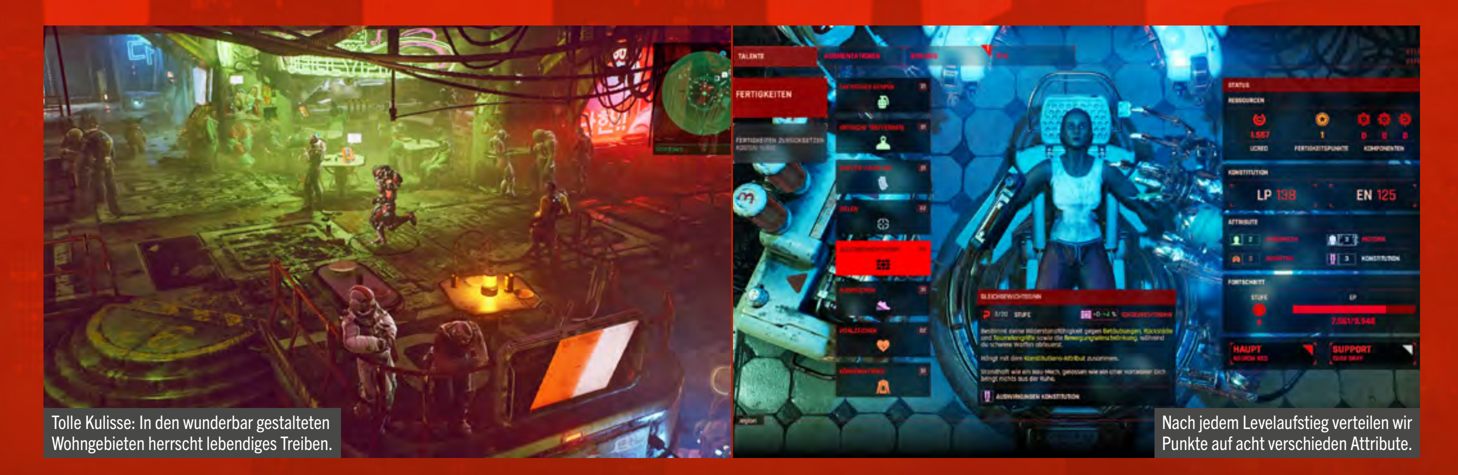
Waffen und Rüstungen sind aber nicht alles, ihr könnt eure Figur auch noch mit drei aktiven Talenten ausstatten, die zum Teil sehr mächtig und befriedigend ausfallen. Anfangs habt ihr nur ein paar einfache Betäubungsgranaten zur Auswahl, doch das Arsenal füllt sich schnell. Da gibt's dann beispielsweise mächtige Rucksack-Raketenwerfer, Energieschilde, Schock-Drohnen oder einen überdimensionierten Laserstrahl, der selbst dickere Feinde blitzschnell von der Bildfläche brutzelt.

Etwas schade allerdings: Dauerhafte Begleiter-Pets wie zum Beispiel eine fliegende Drohne oder etwas in der Art gibt es leider nicht. Zumindest könnt ihr euch aber für kurze Zeit einen Roboter-Helfer oder mechanische Spinnen herbeirufen, die dann automatisch auf eure Gegner losgehen. Alternativ könnt ihr auch ein automatisches Geschütz aufstellen, eine Heilblase erzeugen oder einfach einen unverwundbaren Mech aus der Hosentasche zaubern, mit dem ihr dann für kurze Zeit unter den Gegnern aufräumt.

Ödes Hacking

Passend zum Cyberpunk-Setting könnt ihr auch Hacken, was aber cooler klingt, als es ist. Es gibt kein Minispiel oder dergleichen, ihr drückt einfach nur eine Taste, schon hackt ihr alles im näheren Umkreis. Zum Beispiel verschlossene Türen und Kisten, die überall in der Spielwelt verteilt sind und die vielleicht eine besondere Waffe, Komponenten oder eine starke Rüstung enthalten. Um die Schlösser zu öffnen, müsst ihr allerdings Cyberdeck-Upgrades sammeln, die eure Hacker-Berechtigungen erhöhen. Da man diese Upgrades ziemlich leicht verpassen kann, kommt man zwangsläufig an Schlössern vorbei, die man noch nicht knacken kann und zu denen man an einem späteren Zeitpunkt zurückkehren muss. Das sorgt für ordentlich Backtracking, doch immerhin: Ungeöffnete Kisten werden netterweise automatisch auf der Karte eingezeichnet.

Trotzdem hätten wir uns mehr Hacking-Möglichkeiten gewünscht, nette Ansätze gibt's nämlich durch-



Tolle Kulisse: In den wunderbar gestalteten Wohngebieten herrscht lebendiges Treiben.

Nach jedem Levelaufstieg verteilen wir Punkte auf acht verschieden Attribute.



Der Koop-Modus macht Spaß, wenn er funktioniert. Gerade beim Spielfortschritt gibt's leider Probleme.

aus. Zum Beispiel könnt ihr gegen Ende Geldautomaten hacken oder automatische Geschütze aus dem Boden heraufbeschwören – von solchen Ideen hätte es gerne mehr sein dürfen.

Ungenutztes RPG-Potenzial

Wenn ihr genug Erfahrungspunkte gesammelt habt, steigt ihr im Level auf und dürft dann Punkte auf eine Handvoll Attribute verteilen. Das ist idiotensicher und tut, was es soll: Ihr werdet im Laufe der Zeit einfach immer stärker. Zusätzlich gibt's auch ein paar passive Talente, doch leider fällt ausgerechnet hier die Auswahl sehr gering aus: Lebensabzug, durchschlagende Kugeln, Kettenblitzeffekte, höheres Tempo – all das gibt es leider nicht. Wie cool wäre es gewesen, wenn man hier unterschiedliche Builds ermöglicht hätte!

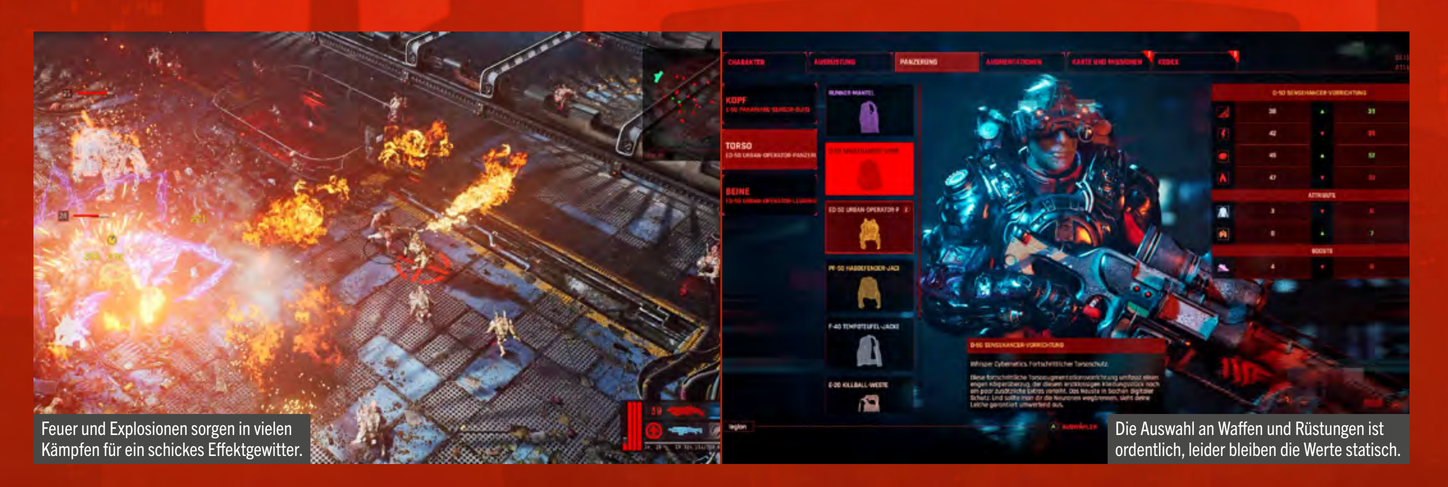
Auch das Rüstungssystem hilft da nicht weiter, denn man zieht ohnehin einfach das an, was gerade die höchsten Verteidigungswerte hat. Es gibt keine Bonuseigenschaften, die eure Spielweise oder einen Skill verändern können, so wie man es aus Diablo 3 kennt. Einen behäbigen Tank oder eine blitzschnelle Glaskanone könnt ihr also nicht spielen. Gerade hier lassen Loot und Rollenspiel-Mechaniken viel Potenzial ungenutzt.

Schwachstelle Balancing

Als Action-Rollenspiel ist The Ascent also vergleichsweise schwach auf der Brust, doch Ballerfreunde kommen über weite Strecken voll auf ihre Kosten. Leider ist das Balancing aber gerade im letzten Spieldrittel ziemlich wackelig geraten: Manche Feinde fallen da wie die Fliegen, andere schlucken dafür ein Magazin nach dem nächsten oder nieten unseren Helden mit wenigen Treffern um. Warum, das lässt sich oft nicht mehr nachvollziehen. Ein Bildschirmtod ist zwar meistens harmlos, da man einfach um die Ecke wiederbelebt wird, aber dann muss man einen Abschnitt wiederholen und die gleichen Feinde nochmal bekämpfen. Ab und zu ist das völlig okay, doch gegen Spielende, wo man zum Teil wahre Gegnermassen bekämpfen muss, kann das Balancing auch mal nerven.

Koop mit Frustgefahr

Dafür hat The Ascent noch ein dickes Ass im Ärmel, nämlich einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Das klappt – theoretisch – sowohl lokal als auch online, wobei wir in unserem Test (vor Release) leider noch keine Spieler übers Internet ausfindig machen konnten. Im Couch-Koop macht das Ganze aber zumindest einen überaus spaßigen Ersteindruck, schon allein weil man sich gegenseitig wiederbeleben kann. Ganz wichtig dabei: Der Spielfortschritt ist immer an den Host gekoppelt, der die Partie gestartet hat. Die Koop-Partner dürfen nur Erfahrung und Beute mitnehmen – das ist erst mal nichts Ungewöhnliches. In unserem Test wurde aber einfach mal der Kampagnenfortschritt einer hochstufigeren Spielfigur überschrieben, als wir sie in eine Koop-Partie mitnahmen. Als wir unseren Level-12-Helden später solo weiterspielen wollten, waren viele Hauptquests einfach wieder zurückgesetzt. Das geht gar nicht! Da sollten die Entwickler unbedingt nochmal ran und mit einem Patch nachbessern. Bis dahin können wir vom Koop – so


Feuer und Explosionen sorgen in vielen Kämpfen für ein schickes Effektgewitter.

Die Auswahl an Waffen und Rüstungen ist ordentlich, leider bleiben die Werte statisch.


Trotz schwacher Story überzeugen die englischen Sprecher auf ganzer Linie.

spaßig er sich auch präsentieren mag – vorerst nur abraten.

Kleine und große Bugs

Unsere PC-Testversion (via Steam) hatte auch noch mit anderen Bugs zu kämpfen, beispielsweise war die deutsche Übersetzung noch etwas löchrig. Außerdem sind uns gegen Ende mehrmals die Waffen aus der Hand verschwunden – das ist zwar übel, lässt sich aber schnell lösen, indem man das Inventar öffnet und wieder schließt. Eher albern war ein Bug, der unseren Kopf bis auf einen schwebenden Unterkiefer verschwinden ließ, sobald wir den Helm ausgeblendet hatten. Auch am Spawn-Verhalten darf Neon Giant ruhig noch feilen. Mehrmals sind uns Gegner über den Weg gelaufen, die eigentlich auf ihre vorbestimmte Position wollten, aber viel weiter weg als nötig gespawnt sind und deshalb schnurstracks an uns vorbeiflitzten. Den wohl peinlichsten Bug in unserem Test entdeckten wir aber im Händlermenü: Hier kann man überschüssige Item-Duplikate einfach per Tastendruck verkaufen. Das ist eigentlich praktisch, doch leider konnten wir den Verkaufsvorgang unbegrenzt wiederholen und dadurch endlos Geld scheffeln – ein übler Exploit, der mit dem Releasepatch zum Glück gefixt wurde.

Schickes Raytracing

Zu Beginn unseres Tests fielen uns auch häufige Nachladerucker unter DX 12 auf. Einen Tag später erhielten wir aber eine E-Mail vom Entwickler: Wir sollen DX12 vorübergehend abschalten, da der Modus noch zu Abstürzen neige und auch die Performance mit eingeschalteten Raytracing müsse noch optimiert werden. Darum haben wir in unserem Test fast ausschließlich im DX11-Modus gespielt. Hier gab es zwar kein Raytracing, doch dafür hinterließ die Performance einen guten Eindruck: Unsere Framerate fiel auf höchsten Details nur selten unter 60 FPS (bei 1080p).

Die modernen Raytracing-Effekte sorgen vor allem für zusätzliche, feinere Spiegelungen in Pfützen und auf nassen Oberflächen, von denen es reichlich im Spiel gibt. Das ist sehr schön und stimmungsvoll, aber auch kein Muss: Wer nicht die passende Hardware im Rechner hat oder unter DX12 mit Rucklern zu kämpfen hat, kann auch gut darauf verzichten und erlebt trotzdem ein grafisch tolles Spiel.

Zwei PC-Versionen

The Ascent ist für rund 30 Euro über Steam erhältlich und ab Release auch im Xbox Game Pass enthalten. Allerdings unterscheiden sich die beiden Versionen: So bietet The Ascent in der Steam-Ausgabe drei Schwierigkeitsgrade (leicht, normal, schwer), die ihr im Optionsmenü auswählen könnt. In der Game-Pass-Version fehlt diese Option. Außerdem klagen einige User über fehlende Grafikoptionen in der Game-Pass-Version, in der beispielsweise DLSS und Raytracing nicht aktivierbar sind. Ein Entwickler von Neo Giant hat bereits ein Update angekündigt, das diese Probleme beheben soll. Doch bis es so weit ist, raten wir derzeit klar zur Steam-Fassung. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Die schönste Top-Down-Action aller Zeiten – aber leider nicht die beste.“

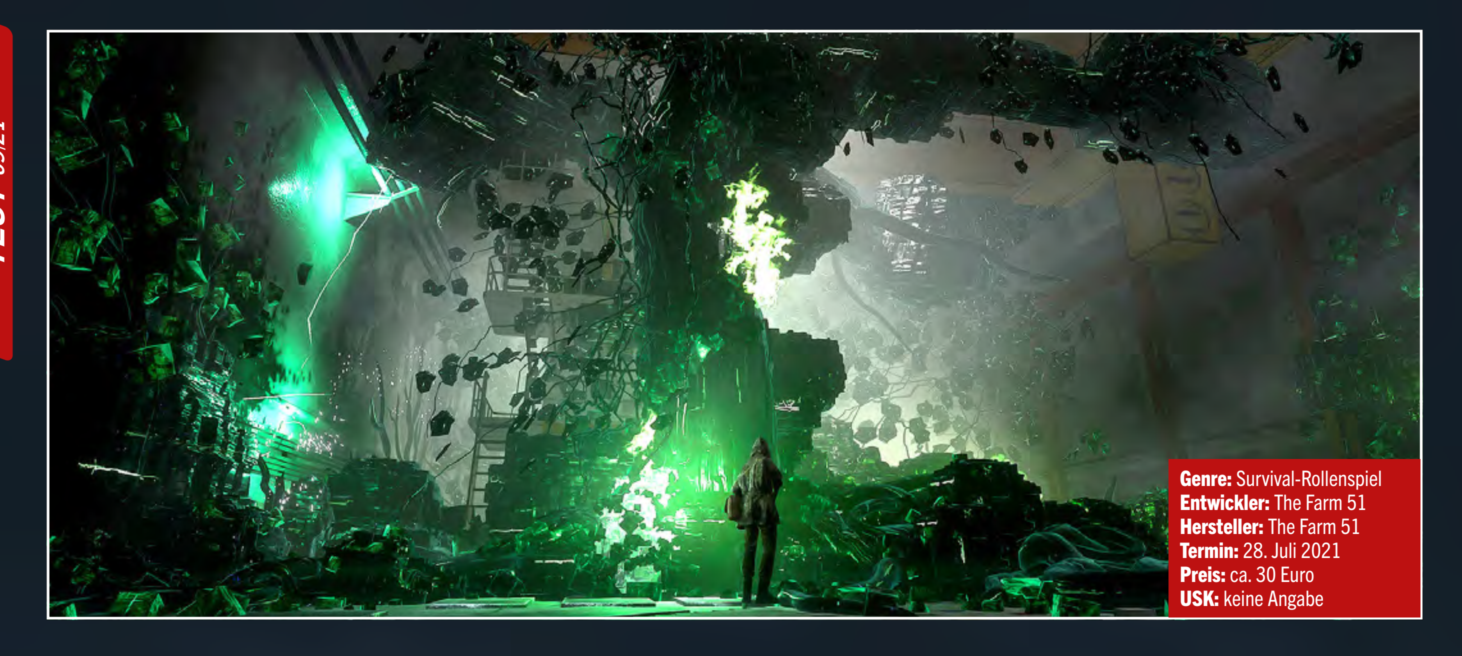
Ich liebe gute Twin-Stick-Shooter, Action-RPGs und Cyberpunk sowieso – man könnte auch sagen, The Ascent ist wie für mich gemacht. Nach knapp 30 Spielstunden bin ich zufrieden, das Spiel hat meine Erwartungen erfüllt – nur eben nicht übertroffen. The Ascent lebt von seiner grandiosen Grafik, seinem fantastisch gestalteten Schauplatz und seiner kompromisslosen Twin-Stick Action. In Sachen Story, Abwechslung und RPG-Faktor wäre aber deutlich mehr drin gewesen. Und wer sich eine motivierende Beutejagd wie von einem Diablo oder Borderlands erhofft, wird enttäuscht werden – da muss man einfach wissen, worauf man sich einlässt. Einen zweiten Teil würde ich aber trotzdem sofort spielen, ohne zu zögern. Auf meiner Wunschliste für einen Nachfolger stehen neben mehr Beutespaß und einer gehaltvolleren Story vor allem ein kleines Fraktionssystem, das die Quests aufwertet und unterschiedlichere Spielweisen unterstützt. Doch das ist natürlich noch Zukunftsmusik – zuerst sollten die Entwickler lieber ein paar Patches springen lassen, besonders im Koop-Modus gibt's schließlich Nachholbedarf.

PRO UND CONTRA

- + Grandios umgesetzter Schauplatz
- + Fantastische Grafik
- + Dichte Atmosphäre
- + Spaßige Twin-Stick-Action
- + Ordentliches Waffenarsenal
- + Stimmungsvoller Sound
- + Gute englische Sprecher
- + Solider Umfang, fairer Preis
- − Ödes Hacking
- − Keine kreativen Builds möglich
- − Story verschenkt viel Potenzial
- − Designschwächen & Fehler im Koop
- − Starres Beutesystem
- − Fades Crafting (Aufleveln von Waffen)
- − Teils lange Laufwege
- − Balancing-Schwächen
- − Fehlende Optionen (Schwierigkeitsgrad, DLSS) in Game-Pass-Version

WERTUNG 7


Mehrmals müssen wir eine Stellung für einige Minuten halten und Gegnerwellen abwehren.



Genre: Survival-Rollenspiel
Entwickler: The Farm 51
Hersteller: The Farm 51
Termin: 28. Juli 2021
Preis: ca. 30 Euro
USK: keine Angabe

Von: David Benke

Chernobylite

Nach zwei Jahren Early Access ist das Survival-Rollenspiel endlich für den PC erschienen. Wir haben uns in die Sperrzone gestürzt und geschaut: Ist am Ende ein ordentliches Spiel rumgekommen?

Trips nach Tschernobyl sind heutzutage nichts Besonderes mehr. Für läppische 80 Euro lassen sich mittlerweile Tagestouren buchen, die einem alle Sehenswürdigkeiten der Gegend zeigen: das DUGA-Radarsystem, die Geisterstadt Prypjat mit ihrem verwaisten Riesenrad und schließlich auch das Atomkraftwerk selbst, verschlossen unter einem meterdicken Sarkophag aus tausenden Tonnen Stahl und Beton. Wer will darf sogar ein paar unvergessliche Erinnerungsfotos schießen oder die Welse im Kanal des Kühlsees füttern. Aus einem radioaktiven ist touristischer Hotspot geworden.

Für den speziellen Nervenkitzel braucht es jetzt schon Spiele wie Chernobylite. Mit dem verweben die Entwickler von The Farm 51, bekannt für ihr Psycho-Horror-Erlebnis Get Even, die Ereignisse des schicksalshaften Reaktorunglücks mit einer offenen Spielwelt und einer ganzen Wagenladung an Gameplay-Elementen verschiedenster Genres. Die letzten zwei Jahre musste dieser außergewöhnliche Mix im Early Access reifen, am 28. Juli hat nun endlich die finale Version ihren Weg auf Steam gefunden: Die Geschichte wurde abgeschlossen, das Gameplay feingeschliffen, die Technik glattgebügelt. Zumindest in der Theorie. Für den Praxistest haben wir uns erneut in die verstrahlte Zone gestürzt und angeschaut, wie viel sich hier seit unserem letzten Besuch im September 2019 tatsächlich getan hat.

Alte Geschichte, neu inszeniert

Kurz gesagt: einiges. Die Entwickler von The Farm 51 haben die vergangenen Monate in zahlreiche Ver-


Kaffeekränzchen mit Puppen: Manche Szenerien in Chernobylite sind ganz schön gruselig.


Revolver, Sturmgewehr und Schrotflinte lassen sich mit Aufsätzen versehen.

besserungen und Veränderungen gesteckt. An einigen Stellen ist der Titel beinahe nicht mehr wiederzuerkennen. Es gibt nun noch mehr Waffen, eine noch größere Karte und noch mehr NPCs. Und das ist nur eine kleine Auswahl an frischen Inhalten! Auch die Kampagne präsentiert sich in neuem Licht: Die Vertonung wurde etwa komplett neu aufgenommen und um zusätzliche Zeilen erweitert. Dazu kommen ein überarbeitetes Intro und Extra-Missionen, die dem Abenteuer noch mehr Tiefe verleihen.

Erleben dürft ihr dieses nach wie vor aus der Sicht von Igor Chiminuk, seines Zeichens promovierter Physiker und hoffnungsloser Romantiker. Euer Protagonist erlebte die Tschernobyl-Katastrophe damals direkt vor Ort mit und verlor dabei seine Verlobte. Allerdings nicht bei der Explosion oder an den Folgen der Strahlenkrankheit: Sie war eben einfach weg. Puff, als hätte sie sich in Luft aufgelöst. Ein Verlust, den Igor offenbar auch dreißig Jahre später noch immer nicht überwunden hat. Statt einfach weiter zu ziehen und die Geister der Vergangenheit endlich ruhen zu lassen, begibt er sich trotzig zurück an den Ort des Geschehens, um auf Spurensuche zu gehen.

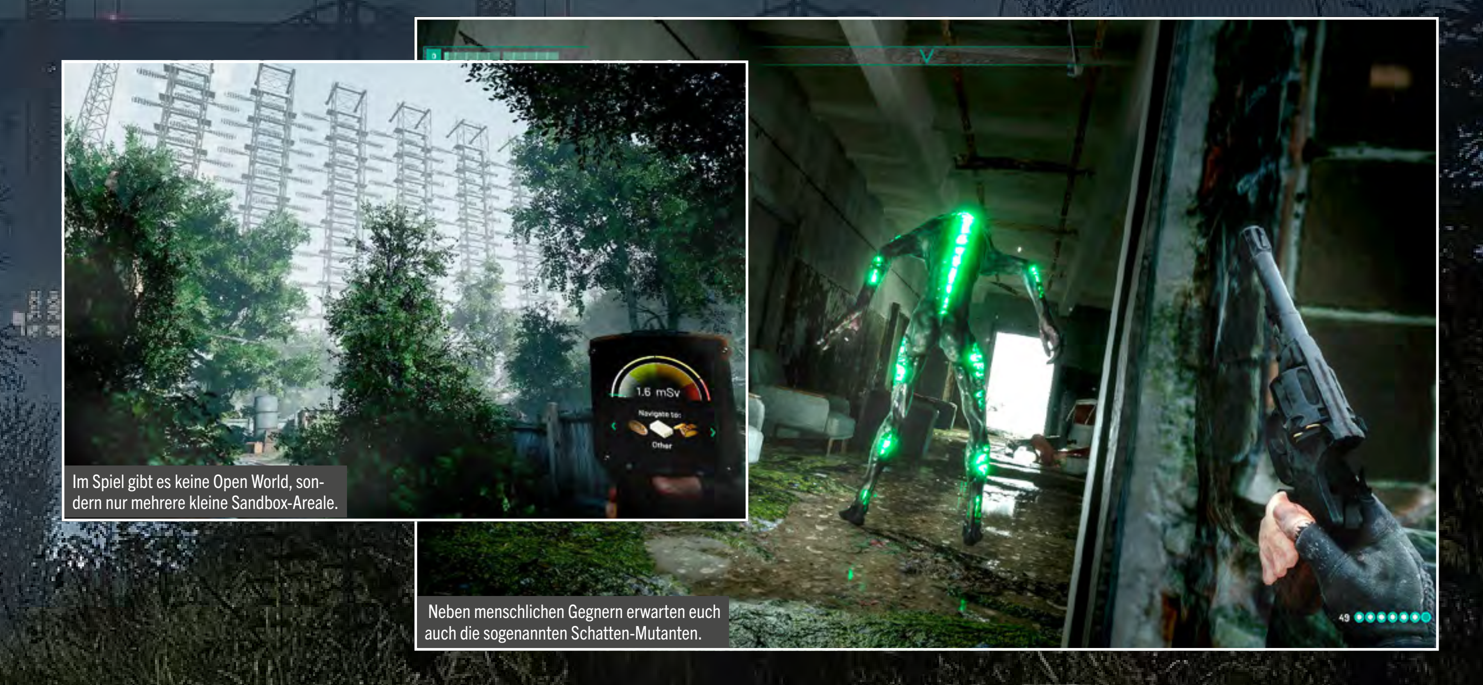
Das ist gerade zum Auftakt richtig schick inszeniert: Ihr infiltriert in einer halsbrecherischen Nacht-und-Nebel-Aktion das stillgelegte Kernkraftwerk und versucht, den dortigen Reaktorraum zu erreichen. Dabei müsst ihr euch nicht nur mit schießwütigen Söldnern des KGB herumschlagen. Zu allem Überfluss wird Igor auch noch von perfiden Visionen heimgesucht, die ihn albtraumhafte Szenen seiner Vergangenheit noch einmal durchleben lassen. Diese spannende Atmosphäre kann Chernoyblite allerdings nicht über die komplette Spielzeit von fast 15 Stunden aufrechterhalten. Nach dem Prolog driftet die Story schnell in eine abgefahrene Science-Fiction-Richtung ab, in deren Fokus das namensgebende Tschernobylit steht: ein mysteriöser, grün-leuchtender Kristall, der bei der Reaktorkatastrophe entstand und offenbar voll grenzenloser Energie steckt. Unter anderem lassen sich mit dem Mineral Wurmlöcher erzeugen, mit denen ihr durch Raum und Zeit reisen könnt. Das ist dann doch recht weit entfernt von dem ernsten Überlebenskampf, den wir uns eigentlich erhofft hatten.

Reise durch Raum und Zeit

Immerhin gibt euch dieser Erzählkniff die Möglichkeit, das Abenteuer komplett non-linear und auf eure eigene Weise zu erleben. Ausgangspunkt ist dabei immer eure Basis, ein altes Lagerhaus am Rande der Sperrzone. Von dort aus könnt ihr einen beliebigen Auftrag auswählen und dann per interdimensionaler Portalkanone in die entsprechenden Missionsgebiete reisen.

Die gehören definitiv zu den Stärken des Titels. Die Spielwelt basiert nämlich auf echten Aufnahmen aus der Sperrzone. Die Entwickler waren mit einem eigenen Team in der Ukraine unterwegs, um Fotografien und Scans der dortigen Umgebungen zu machen. Aus den über Tausend Fotos wurde dann die Umgebung gebastelt. Ihr könnt also reale Locations wie beispielsweise das Café Prypjat oder das Emerald Pioneer Camp erkunden, die stimmig mit einigen fiktiven Elementen verschmolzen wurden. Das Ganze sieht natürlich nicht umwerfend fotorealistisch aus. Die eine oder andere Textur wirkt beim genauen Hinschauen schon mal etwas matschig und auf Dauer ist das Grau-Braun aus zerfallendem Beton und verdorrten Bäumen auch ziemlich monoton. Chernobylite bildet aber sehr gut die trostlose Stimmung und gespenstische Leere ab, die rund um Tschernobyl herrscht.

Teilweise kann das Survival-Rollenspiel dadurch sogar ein bisschen gruselig werden: Wenn ihr durch ein stillgelegtes Krankenhaus stöbert und dabei plötzlich ein schrilles Kinderlachen


Im Spiel gibt es keine Open World, sondern nur mehrere kleine Sandbox-Areale.

Neben menschlichen Gegnern erwarten euch auch die sogenannten Schatten-Mutanten.

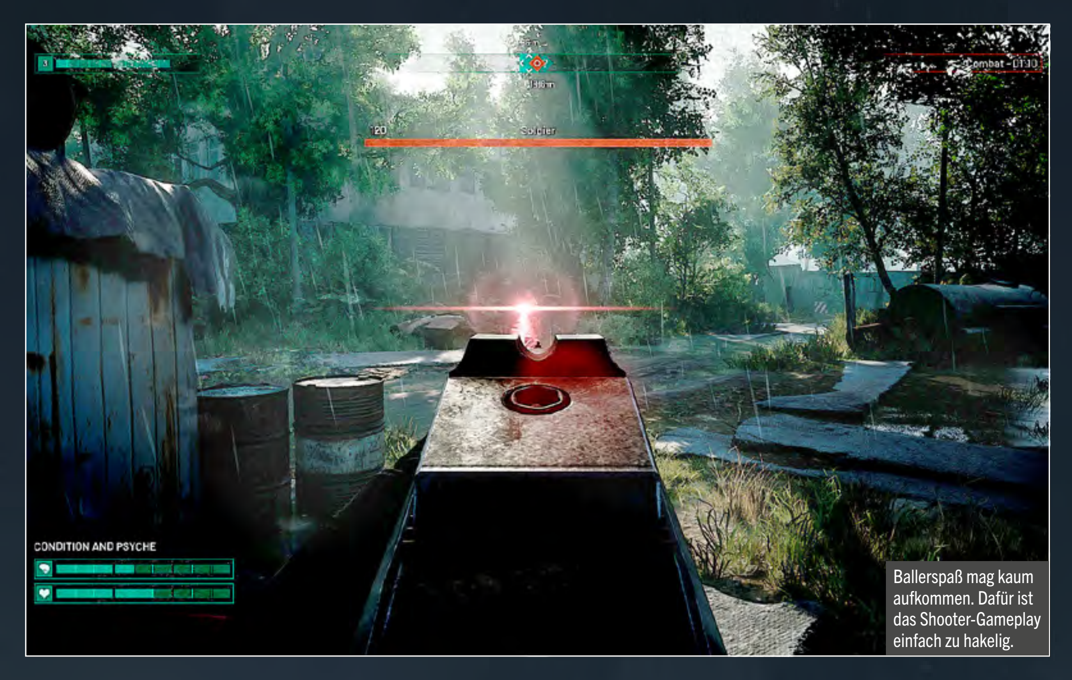
An machen Stellen habt ihr die Möglichkeit, aus mehreren Dialog-Optionen zu wählen.

über die Gänge schallt, wenn ihr im Wald an ein paar verkohlten Spielzeugpuppen vorbeilauft, deren Augen plötzlich grün aufleuchten, geht einem schon ein Schauer über den Rücken. Wirklicher Horror erwartet euch in den Levels von Chernobylite allerdings nicht.

Etwas Varianz wäre schön

Man kann übrigens auch leider nur von Levels sprechen. Eine Open World, wie man sie aufgrund der Spielbeschreibung auf Steam erwarten könnte, gibt es nämlich nicht. Das angepriesene „freie Erkunden" beschränkt sich auf kleine Sandbox-Areale, die ihr innerhalb weniger Minuten durchquert habt. Klar, Wetter und Tageszeit variieren. Es sind auch mal mehr, mal weniger Gegner unterwegs. Auf Dauer wird es aber ziemlich eintönig, die fünf immer gleichen Gebiete zu durchstreifen. Da hilft es auch nicht unbedingt, dass euch die Missionen manchmal gleich mehrmals hintereinander in denselben Abschnitt schicken.

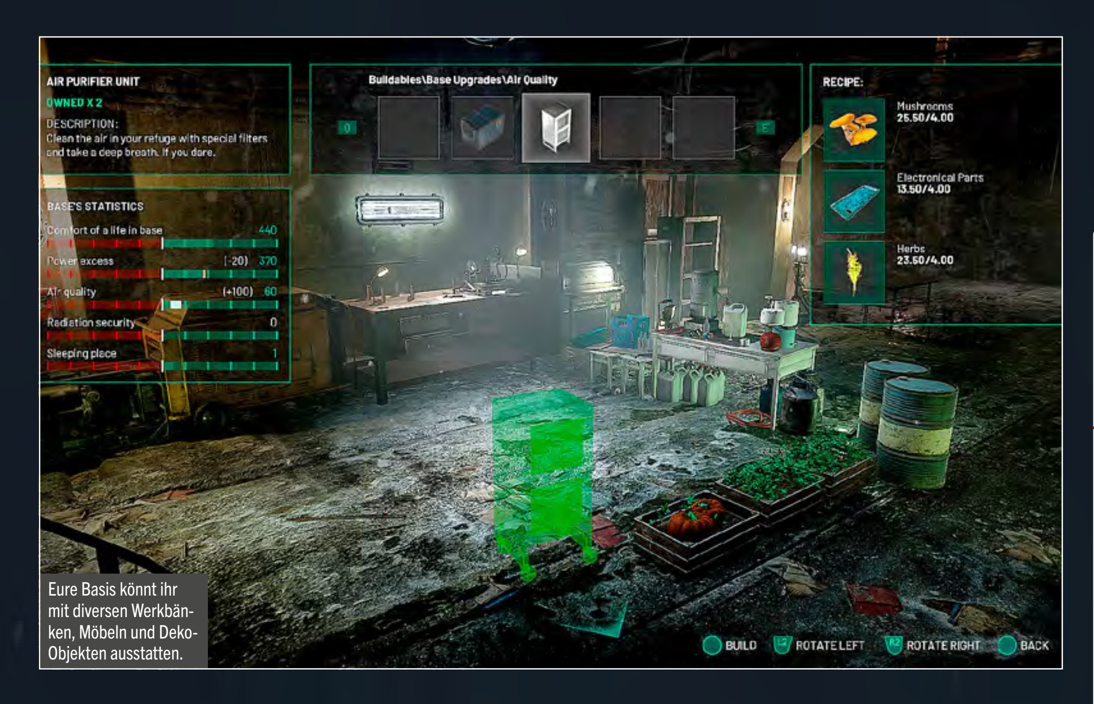
Stichwort Missionen: Die fallen zumindest etwas abwechslungsreicher aus. Ihr müsst Informationen finden, Verbündete befreien, feindliche Stellungen sabotieren oder Zielpersonen ausschalten. Ihr könnt aber natürlich auch einfach nur die Gegend erkunden und nach interessantem Kram stöbern. Mit eurem Umgebungsscanner lassen sich Crafting-Materialien und Hinweise auf den Verbleib eurer Verlobten finden. Zudem stecken Prypjat und Co. natürlich voller Händler und anderer NPCs, mit denen ihr interagieren dürft.



Ballerspaß mag kaum aufkommen. Dafür ist das Shooter-Gameplay einfach zu hakelig.

Der Kampf: ein Krampf

Nicht alle davon sind euch jedoch freundlich gesinnt. Hier und da müsst ihr also auch mal zur Waffe greifen. Wirklich unterhaltsam ist das aber nicht. Die Kämpfe in Chernobylite wirken durch die Bank weg ungelenk. Die Schuss- und Schlag-Animationen sind unrund, die Ballistik eurer Waffen ehr dürftig, Trefferfeedback quasi kaum vorhanden. Ein besonderes Ärgernis sind allerdings eure Gegner, deren KI zwischen strohdoof und absolut tödlich schwankt. Manchmal entdecken sie euch nicht, obwohl ihr quasi vor ihrer Nase steht. An anderer Stelle schießen sie euch wiederum mit beinahe lächerlicher Präzision nieder, obwohl ihr 100 Meter entfernt in einem Busch kauert. Auf die Sichtbarkeitsanzeige am oberen Bildschirmrand, die verrät ob Feinde auf euch aufmerksam gemacht oder in Alarmbereitschaft



Eure Basis könnt ihr mit diversen Werkbänken, Möbeln und Deko-Objekten ausstatten.

versetzt wurden, ist kaum Verlass. Daher unser Tipp: Umgeht Gefahrenzonen einfach weitläufig. So spart ihr euch nicht nur unnötigen Ärger, sondern auch wertvolles Verbandszeug, das ihr dann nicht ständig neu craften müsst.

Neben simplen Verbrauchsgegenständen könnt ihr natürlich noch jede Menge anderen Kram herstellen. Unterwegs lassen sich etwa Fallen und Ablenkungen basteln, an Werkbänken fertigt ihr Dietriche, schusssichere Westen und Waffenaufsätze. Sogar Möbel und Deko-Objekte dürft ihr zusammenzimmern, um es euch so in eurer Basis möglichst heimelig zu machen. Da haust ihr nämlich nicht alleine: Im Verlauf des Abenteuers schließen sich bis zu fünf Gefährten eurem Team an, um das ihr euch dann sorgfältig kümmern müsst. Eure Mitstreiter wollen etwa mit Essen und einem ordentlichen Schlafplatz versorgt werden. Im Gegenzug könnt ihr sie auf Erkundungstouren durch die Sperrzone schicken oder euch von ihnen neue Fähigkeiten beibringen lassen. Auch beim großen Finale, einer Art Heist im Stil von GTA Online, spielen eure Kameraden eine entscheidende Rolle. Mit ordentlich Schützenhilfe sind eure Erfolgsaussichten natürlich deutlich höher, als wenn ihr alleine loszieht.

Darf's noch etwas mehr sein?

Doch keine Sorge: Solltet ihr mal draufgehen, ist das noch lange nicht das Ende. Nach eurem Ableben landet ihr stattdessen in einer Art Zwischenwelt, wo euch nochmal all eure Entscheidungen im Verlauf des Spiels vor Augen geführt werden. An denen dürft ihr dann lustig herumexperimentieren und euch so eine neue Realität für eure Rückkehr basteln: Was passiert beispielsweise, wenn ihr den Banditen erschießt, statt ihn laufen zu lassen? Findet es ganz einfach selbst heraus. Das Wurmloch macht's möglich!

Spätestens hier wurde uns Chernobylite dann aber doch ein wenig zu abgedreht. Denn neben Zeitreisen und einem wilden Mix aus Shooter-, Survival -, Horror- und RPG-Elementen drückt euch der Titel auch noch moralische Entscheidungen, ein eigenes System für eure geistige Gesundheit und eine Story-Mechanik rund um Detektivarbeit in der virtuellen Realität aufs Auge. Das ist ganz schön viel auf einmal, und auch ganz schön viel Stückwerk. Nicht alle Spielelemente greifen sinnvoll ineinander, manche wirken sogar völlig fehl am Platz. Hier hätten wir uns etwas mehr Fokus aufs Wesentliche gewünscht.

Hätten die Macher den Basenbau und die Begleiter weggelassen und sich stattdessen lieber auf ein ordentliches Kampfsystem konzentriert, hätte das dem Gesamtgefüge wohl deutlich besser getan. So bleibt nur ein Spiel, das mit seinem atmosphärischen Setting und seinen spannenden Gameplay-Ansätzen durchaus das Potenzial gehabt hätte, das nächste Metro oder Stalker zu werden, am Ende aber leider nicht an seine Vorbilder herankommt. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Hier wäre weniger wohl mehr gewesen."

Für mich krankt Chernobylite vor allen Dingen an einem Problem: Es will zu viel auf einmal. Schießen, craften, Skills weiterentwickeln, Basis und Team managen – vor lauter Gameplay-Features haben die Macher irgendwie den Überblick verloren. Am Ende wirkt der Genre-Mix daher etwas halbgar. Das ist unglaublich schade. Denn hätten sich die Macher lieber auf ein paar Spielelemente konzentriert, die dann aber ordentlich ausgearbeitet, hätte aus dem Titel echt was werden können. Das düstere Setting und die realistisch dargestellte Spielwelt stellen nämlich eigentlich eine sehr vielversprechende Basis dar, auf der man durchaus eine gelungene Spielerfahrung aufbauen könnte.

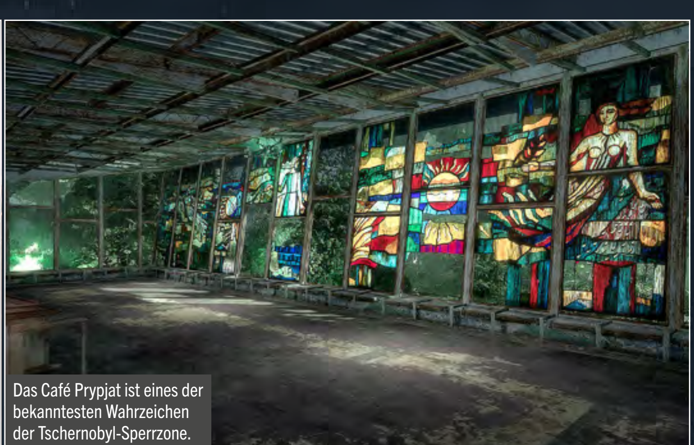
PRO UND CONTRA

- ➕ Spannendes Setting
- ➕ Atmosphärischer Spieleinstieg
- ➕ Toll inszenierte Spielwelt
- ➕ Non-linearer Aufbau
- ➕ Volle Vertonung (allerdings nur auf Russisch und Englisch)
- ➕ Umfangreiches Crafting und Base Building
- ➖ Konfuse Story
- ➖ Repetitives Spieldesign
- ➖ Zu kleine Levels
- ➖ Zu viele Spielmechaniken, zu wenige Erklärungen
- ➖ Kaputte Gegner-KI
- ➖ Hakeliges Shooter-Gameplay
- ➖ Fehlerhafte deutsche Übersetzung





Zu Beginn eines jeden Tages könnt ihr eine Mission für Igor und eure Kameraden wählen.


Das Café Prypjat ist eines der bekanntesten Wahrzeichen der Tschernobyl-Sperrzone.



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Dreams Uncorporated, SYCK
Hersteller: Modus Games
Termin: 20. Juli 2021
Preis: 39,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

Einzigartiger Grafikstil, innovative Gameplay-Mechaniken rund um verschiedene Zeitebenen und jede Menge Herz – kommt hier der Rollenspiel-Hit, den wir uns erhofft haben?

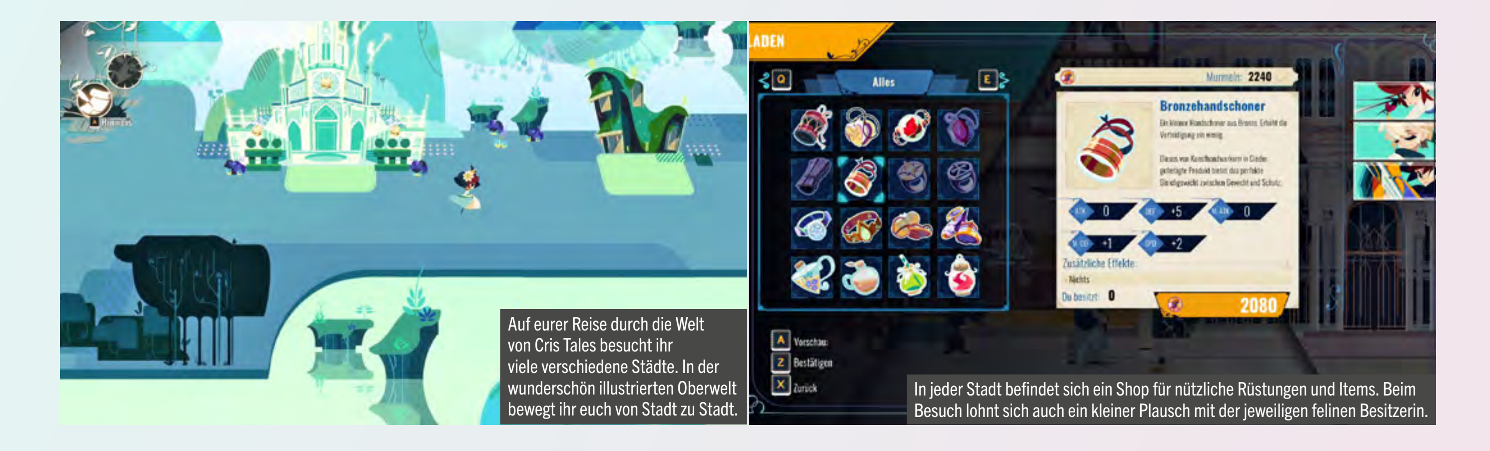
Von: Dina Manevich & Lukas Schmid

Ein kolumbianisches JRPG sieht man nicht alle Tage. Natürlich ist es kein originales Japano-Rollenspiel, da nicht aus Nippon stammend, dennoch lässt der erste Eindruck des Abenteuers dies vermuten. Die Entwickler von Dreams Uncorporated und SYCK verstehen Cris Tales als Liebeserklärung an klassische sowie moderne Rollenspiele wie zum Beispiel Final Fantasy 6, Super Mario RPG oder auch Persona 5.

Zeitlose Klassiker

Es ist von Anfang an nicht zu übersehen, dass die Entwickler sich von ihren Lieblingsspielen haben inspirieren lassen. Final Fantasy lässt sich sehr einfach als direktes Vorbild identifizieren. Nicht nur, weil der Name des Spiels auf Kristalle hindeutet, die eine wiederkehrende Relevanz in der Serie haben und auch in Cris Tales eine im Mittelpunkt stehen. Sondern auch, weil die Geschichte von Cris Tales und dessen fantasievolle Welt mit ihren verschiedenen Völkern und Königreichen ein wenig an die Square-Enix-Spiele erinnern.

Ein kleines Waisenmädchen, genannt Crisbell, entdeckt dank der Hilfe eines sprechenden Frosches, dass sie eine Zeitmagierin ist. Die sogenannten Zeitkristalle, welche die Zeitmagie ermöglichen, spielen dabei eine große Rolle. Mit ihrer neugewonnenen Kraft sieht sie die Zerstörung der gesamten Welt durch die bösartige Kaiserin der Zeit voraus. Geschockt, aber dennoch entschlossen, den Weltuntergang abzuwenden, verlässt Crisbell



Auf eurer Reise durch die Welt von Cris Tales besucht ihr viele verschiedene Städte. In der wunderschön illustrierten Oberwelt bewegt ihr euch von Stadt zu Stadt.

In jeder Stadt befindet sich ein Shop für nützliche Rüstungen und Items. Beim Besuch lohnt sich auch ein kleiner Plausch mit der jeweiligen felinen Besitzerin.

ihre sichere Heimat Narim, im Gepäck Frosch-Kumpane Matias. Sie begeben sich auf die Suche nach weiteren Zeitkristallen, die in den Königreichen des Landes verteilt sind, um Crisbells Kräfte zu erweitern und damit die Zeitkaiserin zu besiegen. Auf ihrem Weg begegnen sie auch verschiedenen Charakteren, die sich ihnen anschließen, um Crisbell bei ihrer Aufgabe und vor allem im Kampf zu unterstützen. Wer jetzt den anklagenden Plagiatsfinger heben möchte, weil das Ganze von etwa 1.000 anderen Spielen abgekupfert klingt, sollte noch ein abwarten. Auch, wenn die Macher sich von Klassikern haben inspirieren lassen, folgten sie doch ihrer ganz eigenen Vision.

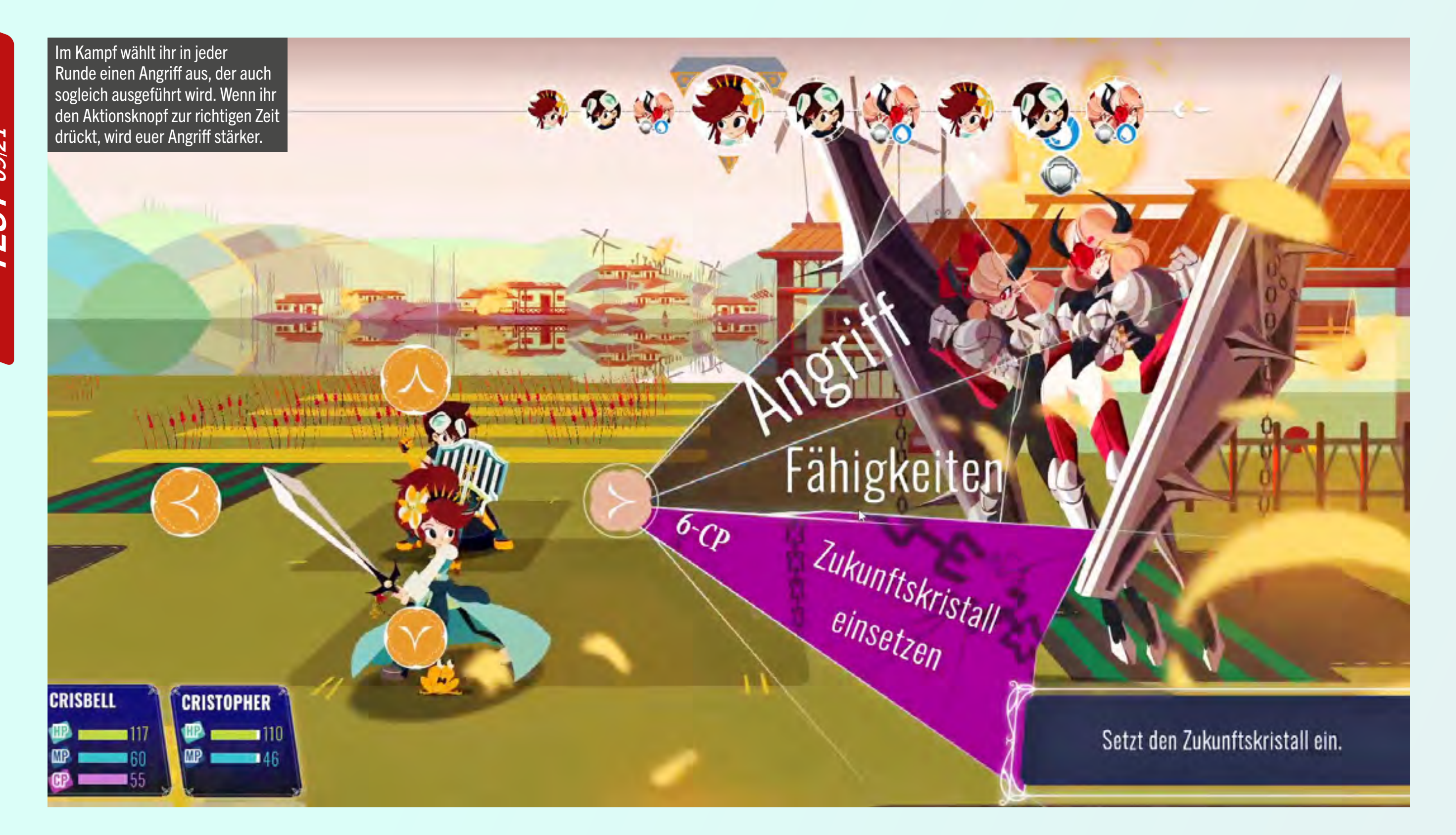
Zeit ist Macht

Klar, die Spielemechaniken muten auf den ersten Blick sehr klassisch an. Während ihr die Welt von Cris Tales durchstreift, trefft ihr in Zufallskämpfen auf Gegner, die ihr in rundenbasierten Auseinandersetzungen besiegen müsst. Durch gewonnene Kämpfe sammelt ihr Erfahrungspunkte und Murmeln, die als Währung dienen. Mit den Erfahrungspunkten leveln eure Charaktere in der Gruppe automatisch auf und erlernen mit jedem Aufstieg neue und nützliche Fähigkeiten. Die Währung benutzt ihr für Rüstungsgegenstände und hilfreiche Items in Shops oder bei wandernden Händlern. Das ist natürlich alles nicht besonders innovativ.

Jetzt kommen wir aber zum außergewöhnlichen Teil, denn in einer Welt, in der Zeitmagie möglich ist, darf diese natürlich auch nicht in der Spielmechanik fehlen. Crisbell kann ihre Zeitmagie aktiv im Kampf verwenden, was ihr und ihren Begleitern bei überlegter Anwendung einen großen Vorteil verschaffen kann. Gegner, die sich auf Crisbells linker Seite befinden, kann sie in die Vergangenheit schicken, Gegner zu ihrer Rechten in die Zukunft. Wenn zum Beispiel die „erwachsene" Variante eines Feindes Schwierigkeiten bereitet, schickt ihr sie einfach in die Vergangenheit und kämpft stattdessen gegen seine jüngere und damit schwächere Version. Diese Zeitmanipulation fügt dem Kampf einen faszinierenden Twist hinzu, denn sie ermöglicht euch auch verschiedene Angriffs-Kombinationen mit euren Begleitern. Der Elementarmagier Christopher kann gepanzerte Gegner mit einem Wasserzauber durchnässen. Werden diese dann in die Zukunft geschickt, rosten ihre Rüstungen und sie sind dadurch angreifbar. Eure Begleiterin Zas verändert sogar ihre Angriffe, je nachdem, in welcher Zeit der Gegner sich befindet.

Während ihrer Reise gewinnt Crisbell immer mehr Zeitkräfte hinzu, die sie auch dringend braucht, denn die Bossgegner, welchen sie im Verlauf der Geschichte begegnet, verlangen durchdachte Taktiken. Darüber hinaus gibt es ein zeitbasiertes Element, um ausgeteilten Schaden zu verstärken und eingesteckten zu reduzieren, das ein wenig an das Kampfsystem von Paper Mario erinnert. Ein gut getimter Druck auf die Aktionstaste kann dazu führen, dass ihr mehr Schaden verursacht oder einen eingehenden Angriff abwehrt. Das Zeitfenster für diesen Aspekt des Kampfes fühlt sich aber leider etwas unvorhersehbar an. Die Animationen der Gegner, die einen Angriff einleiten, sind oft viel zu kurz oder überhaupt nicht vorhanden, und

Während ihr in einer Stadt unterwegs seid, wird der Bildschirm in drei Zeiten aufgeteilt. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft seht ihr dann gleichzeitig vor euch.



Im Kampf wählt ihr in jeder Runde einen Angriff aus, der auch sogleich ausgeführt wird. Wenn ihr den Aktionsknopf zur richtigen Zeit drückt, wird euer Angriff stärker.

obwohl der angegriffene Held farblich hervorgehoben wird, um darauf hinzuweisen, dass eine Attacke bevorsteht, ist das oft eine Gelegenheit, die man einfach verpasst. Bei einigen späteren Bosskämpfen kann das dramatische Folgen haben, da Crisbell und ihre Gruppenmitglieder teilweise mit einem oder zwei Treffern ausgelöscht werden können. Mit zunehmendem Spielverlauf und besserem Verständnis der verschiedenen Animationen wird es etwas einfacher, das richtige Timing zu finden, aber das ist ein Aspekt des Kampfes, der unserer Meinung nach noch etwas mehr Entwicklungszeit vertragen hätte.

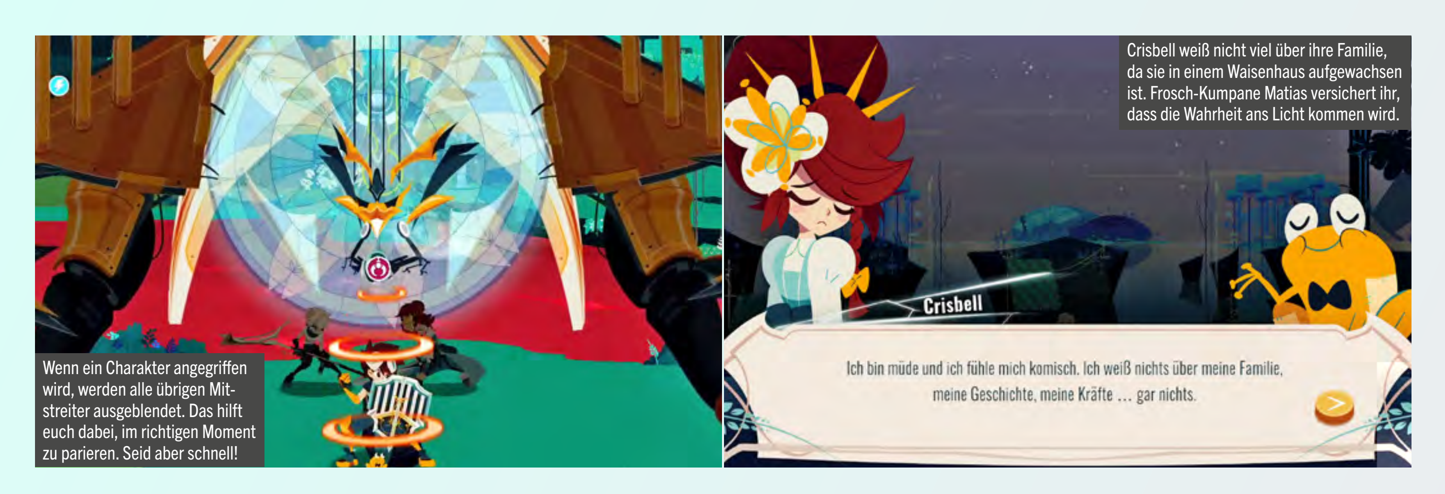
Zurück in die Zukunft, oder doch in die Vergangenheit?

Crisbells Zeitmanipulation spielt außerdem über den Kampf hinaus eine Rolle. Das Feature beweist den Einfallsreichtum und die Hingabe, die das kolumbianische Team in das Spiel gesteckt haben. Obwohl die Handlung nicht sonderlich ausgefallen ist, schaffen die Schreiber es, interessante Wege zu finden, um mit der Zeitsprungmechanik zu spielen. Während ihr die Welt erkundet, seht ihr eure Umgebung in der Gegenwart. Das ändert sich aber, sobald ihr eine Stadt betreten habt. In den Städten sieht Crisbell Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig. Für euch wird damit der Bildschirm in drei Teile gespalten und ihr seht denselben Ort links in seiner vergangenen Version, in der Mitte im jetzigen Zustand und rechts die Zukunft.

Crisbell kann ihren amphibischen Freund Matias sogar in Zukunft oder Vergangenheit schicken, damit er sich dort etwas genauer umsieht und eventuell nützliche Quest-Gegenstände besorgt oder Gespräche belauscht. Schönes Detail: Matias verwandelt sich in der Vergangenheit in eine Kaulquappe und in der Zukunft in einen alten trägen Frosch. Die Bewohner der jeweiligen Städte sind zudem auch in ihren zeitlich verschiedenen Versionen zu sehen. So könnt ihr mitverfolgen, wie sie sich über die Jahrzehnte hinweg verändert haben oder verändern werden. Oft gibt es Punkte in der Geschichte, an denen Crisbell die Möglichkeit erhält, die Zukunft zum Besseren zu verändern. So liegt es zum Beispiel zu Beginn des Spiels an ihr, zu verhindern, dass Fäulnis Gebäude in ihrer Heimatstadt zerstört. Ihr müsst euch aber entscheiden, welches der Häuser ihr retten wollt, denn alle könnt ihr nicht bewahren. Euch werden im Spieldurchlauf noch weitere Möglichkeiten in Form von Neben-Quests präsentiert, um den Verlauf der Geschichte zu verändern und potenziell besser zu machen. Und das solltet ihr auch tun, denn je rosiger die Zukunft aussieht, desto positiver wird das Ende des Spiels für euch ausfallen.

Zeitverschwendung?

Neben schönen Ideen und viel Charme erwarten euch in Cris Tales aber auch einige nervige Aspekte, die am Spielspaß nagen. Die Kampfbegegnungen werden zufällig – und frustrierenderweise ziemlich häufig – ausgelöst, was zu Irritationen führen kann, wenn man nur versucht, ein bestimmtes Gebiet für eine Nebenaufgabe zu durchqueren. Hinzu kommt, dass jedes Gefecht von einer relativ langen Ladezeit eingeleitet wird, und diese zusätzlichen fünf oder



Wenn ein Charakter angegriffen wird, werden alle übrigen Mitstreiter ausgeblendet. Das hilft euch dabei, im richtigen Moment zu parieren. Seid aber schnell!

Crisbell weiß nicht viel über ihre Familie, da sie in einem Waisenhaus aufgewachsen ist. Frosch-Kumpane Matias versichert ihr, dass die Wahrheit ans Licht kommen wird.



Die vielen Bossmonster haben diverse fiese Attacken auf Lager. Wählt eure Rüstungsgegenstände also mit Bedacht aus.

sechs Sekunden vor jedem einzelnen Kampf summieren sich mit der Zeit. Es gibt Items, die die Zufallskämpfe verhindern können, aber diese bekommt ihr relativ spät im Spielverlauf.

Auch bezüglich des Speichersystems ist Cris Tales unnötig umständlich. Man kann nur auf der Oberweltkarte oder an bestimmten Speicherpunkten in den Gebieten speichern, und wenn die Gruppe im Kampf ausgelöscht wird, verliert man den kompletten Fortschritt seit dem letzten Speichern. RPG-Veteranen sind so etwas natürlich gewohnt, zeitgemäß ist das System aber nicht. Inwieweit man sich an solchen Dingen stört, ist letztendlich eine Frage des persönlichen Geschmacks, aber unnötig archaische Elemente finden sich in Cris Tales nun einmal nicht zu knapp. Man kann es mit der Orientierung an den großen Vorbildern aus der RPG-Vergangenheit auch übertreiben! In seiner Gesamtheit mutet Cris Tales dennoch frisch an, gerade mit Blick auf den Produktionsaufwand. Der Grafikstil ähnelt einem Pop-up-Buch, die Animationen der Figuren sind handgezeichnet, scharfe geometrische Formen und hyper-stilisierte Charakterdesigns prägen den Look. Für die verschiedenen „Zeitzonen" wurden jede Szene und jeder Charakter in mehreren Versionen angefertigt. Dazu kommen noch weitere Versionen, falls Crisbell die Zukunft verändert. Bei so viel Aufwand drücken wir auch ein Auge zu bezüglich der Tatsache, dass alle Bewohner der Städte über die Jahrzehnte hinweg stets an genau denselben Stelle verharren. Kombiniert mit der gelungenen englischen Sprachausgabe ergibt sich eine faszinierende Welt, die den Spieler in ihren Bann zieht. Es ist offensichtlich, dass die Entwickler viel Zeit und Mühe in das Spiel gesteckt haben, und das hat sich ausgezahlt. Cris Tales erfindet das RPG-Genre nicht neu, aber es bringt einen Level an Innovation mit sich, welcher den Indie-Titel unvergesslich macht. ❑

MEINE MEINUNG

Dina Manevich



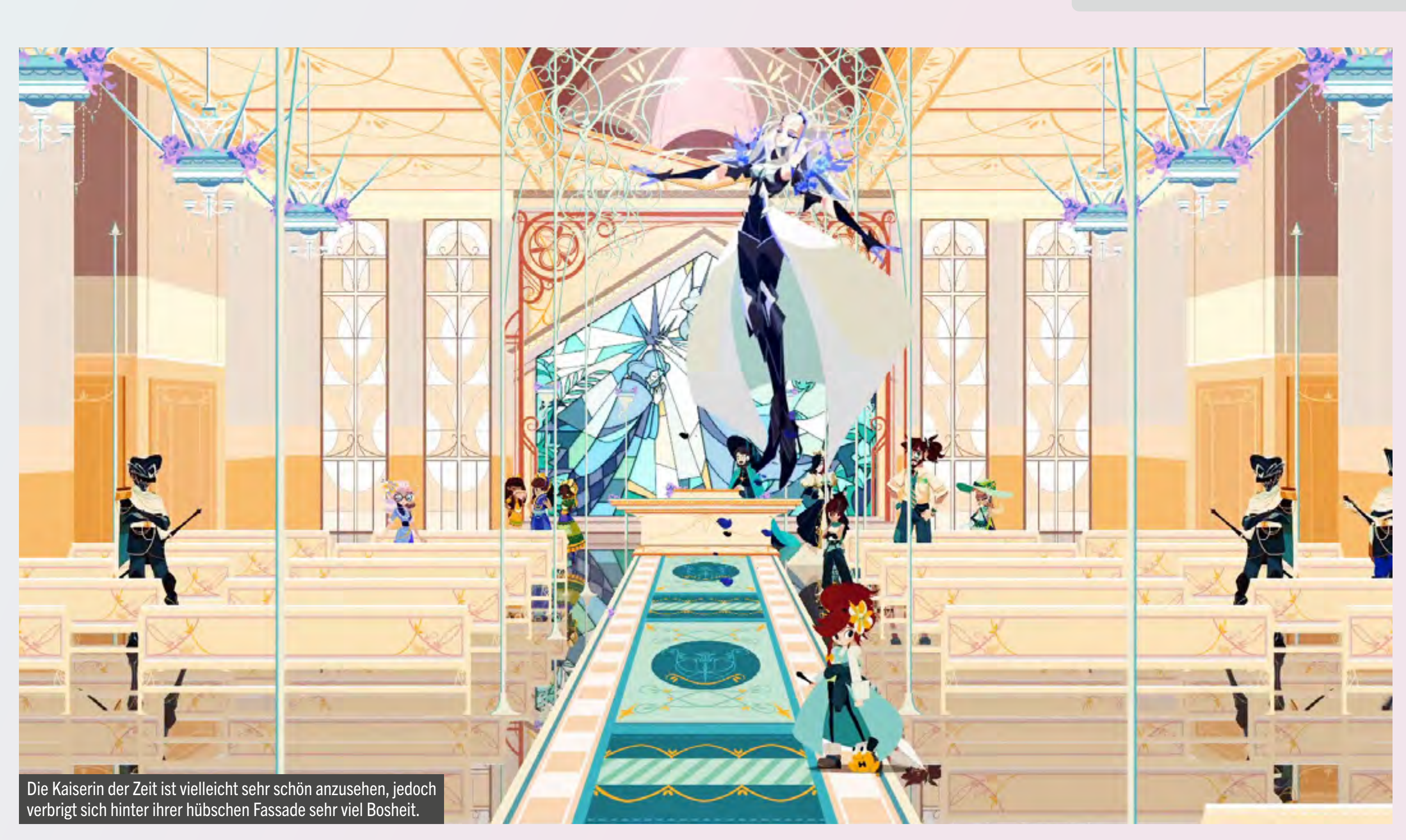
„Eine der positiven Überraschungen des Jahres!"

Cris Tales hat es geschafft, mich komplett in seinen Bann zu ziehen. Der Grafikstil ist natürlich Geschmackssache, aber ich finde, nach einer gewissen Zeit gewöhnt man sich nicht nur daran, in einer Pop-up-Buch-Umgebung herumzuwandern, es entwickelt auch einen ganz eigenen Reiz. Auch, wenn die Geschichte etwas abrupt endet, hat mir das Abenteuer durchgehend Freude bereitet. Nicht zuletzt, da ich mir meistens einen Spaß daraus gemacht habe in den Städten von links nach rechts zu laufen, um die verschiedenen Zeitversionen zu sehen und zu überlegen, wie ich Schicksale der NPCs zum Besseren wenden kann. Für mich ist das Spiel auf jeden Fall eine der positiven Überraschungen des Jahres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Innovative Zeitmechanik
- ➕ Liebevoll und mit viel Mühe gestaltet
- ➕ Einzigartige Charaktere
- ➕ Anständiger Umfang
- ➕ Flüssige Animationen
- ➕ Abwechslungsreiche Fähigkeiten
- ➕ Schöner Humor
- ➖ Sehr klassische RPG-Story
- ➖ Sich wiederholende Gegnertypen
- ➖ Umständliches Speichersystem
- ➖ Frustrierende Zufallskämpfe




Die Kaiserin der Zeit ist vielleicht sehr schön anzusehen, jedoch verbrigt sich hinter ihrer hübschen Fassade sehr viel Bosheit.

Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 27. Juli 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

The Great **Ace Attorney** Chronicles

Von: Monika Himmelsbach & Lukas Schmid

Ein Ace Attorney ohne Phoenix Wright? Bereits Apollo Justice hat gezeigt, dass das geht. Auch The Great Ace Attorney Chronicles kommt ohne ihn aus, entführt uns in eine Steampunk-Version der Metropole London und versprüht dabei den bekannten, einzigartigen Charme, den Fans lieben.

2021 ist anscheinend das Jahr für Neuauflagen von Visual-Novel-Rätseleien: Im März kam bereits Famicom Detective Club für die Switch, und jetzt The Great Ace Attorney Chronicles, nur zusätzlich auch eben für PC und PS4. Beide Titel haben gemeinsam, dass sie davor nur auf Japanisch verfügbar waren. Jetzt darf auch das westliche Publikum endlich mitfiebern. Da legen wir mal keinen Einspruch ein. Mit Chronicles kommt sogar ein Paket aus zwei Spielen, Adventures und Resolve, die jeweils fünf Fälle behandeln und insgesamt um die 50 Stunden in Anspruch nehmen. Das Adventure bringt Abwechslung, erfindet die Ace-Attorney-Reihe aber auch nicht neu. Das muss es aber auch gar nicht.

Plötzlich Anwalt

In einer fiktiven Version des 19. Jahrhundert spielen wir den japanischen Studenten Ryonosuke Naruhodo, einen Vorfahren von Phoenix Wright. Ryonosuke wird in Geschehnisse verstrickt, die ihn auf die Laufbahn des Anwalts bringen. Zu Beginn hat er nichts mit Recht am Hut, bis er sich plötzlich vor Gericht selbst verteidigen muss. Da heißt es für ihn und für uns: schnell lernen. Und ehe wir uns versehen, sind wir in London, um Investigationen und Verhandlungen für Mordfälle durchzuführen. Immer wieder kommt dabei die Beziehung zwischen Japan und England ins Spiel. Denn Ent-



Für den jungen Ryonosuke Naruhodo ändert sich Einiges, als man ihn zu Beginn des ersten Abenteuers auf die Anklagebank stellt. Wie er da wohl entkommen will?



Unsere Assistentin Susato freut sich besonders, Sholmes in der berühmten Baker Street zu besuchen. Es gibt viele Anspielungen auf die Holmes-Romane!

Der weltberühmte Detektiv Sherlock Holmes, ähm, wir meinen natürlich Herlock Sholmes, ist weniger brillant, als man vermuten mag. Zudem hat er einen seltsamen Humor.

wicklungen rund um die Gerichtsfälle stellen das neue Bündnis zwischen den zwei Nationen immer wieder auf die Probe. In Resolve findet dann die große Weltausstellung statt, bei der unvorhergesehene Vorfälle vorprogrammiert sind. Unser tapferer Student muss sich aber nicht alleine gegen Anschuldigungen und internationale Zerreißproben stellen. Seine treue, rechtsgelehrte Assistentin Susato Mikotoba steht ihm dabei zur Seite. Während der Ermittlungen begleitet uns zudem auch Weltklasse-Detektiv Herlock Sholmes. Falls ihr euch wundert: Der Name Herlock Sholmes wurde verwendet, um das in Teilen noch gültige Copyright auf Sherlock Holmes in den USA zu umgehen. Diese Schreibweise wurde auch in den Abenteuern von Arsène Lupin verwendet. Der Meisterdetektiv löst doch sicher im Nullkommanix alleine die Fälle, oder? Falsch gedacht. Der Kollege hat zwar ein gutes Auge für Details, spinnt sich aber immer wieder die abstrusesten Theorien zusammen. Hilfreich ist er nichtsdestotrotz und so geht es für uns ab ins Getümmel aus Ermittlungen und Gerichtsverhandlungen.

Große Geschichten, kleine Gemeinheiten

Während der Ermittlungen untersuchen wir Tatorte, sammeln Beweise oder fragen Polizisten und Scotland Yard nach dem Tathergang. Alles Wichtige, das wir einsammeln, können wir uns in den Gerichtsunterlagen genauer ansehen. Das dürfen wir nicht vergessen, da sich auf oder in Beweisstücken weitere verborgene Hinweise und Details finden lassen können. Neu für die Ace-Attorney-Reihe ist übrigens der sogenannte Dance of Deduction, in dem wir die fehlgeleiteten Schlussfolgerungen von Herlock Sholmes Schritt für Schritt korrigieren dürfen. Oft geht es hierbei darum, genau zu beobachten, wohin die befragte Person gerade sieht. Die Angeklagten verraten sich gerne mit unvorsichtigen Blicken, was uns ungemein hilft.

Silence!

Haben wir unsere Ermittlungen abgeschlossen, geht es in den Gerichtssaal. In The Great Ace Attorney Chronicles gibt es zwar den ein oder anderen Fall ohne Gerichtsverhandlung, aber die meisten Episoden folgen der altbewährten Formel. Der erste Fall spielt noch in Japan, wodurch uns die Unterschiede der jeweiligen fiktiven Rechtssysteme, aber auch der technischen Entwicklung gezeigt werden. Wo Schwarz-Weiß-Fotos in Japan gerade das Nonplusultra sind, bekommen wir in England farbige Beweisaufnahmen vorgelegt, was Einiges erleichtert. Unser Ziel ist es, die Unschuld unserer Mandanten zu beweisen. Unser „Gegenspieler" ist dabei der Staatsanwalt, der meist genau die gegenteilige Motivation hat. Im japanischen Gerichtssaal müssen wir vor allem den Richter davon überzeugen, dass der Angeklagte nichts verbrochen hat. In London kommt auch noch eine sechsköpfige Jury dazu, die aus unterschiedlichen Personen aus den verschiedensten Lebensumständen besteht. Und: Besonders sachlich argumentieren sie nicht. Der Eine will eigentlich nur nach Hause, der Andere ist sowieso auf Blut aus und die alte

Von Japan aus geht es ab in die viktorianische Metropole London. Die Zwischensequenz zur Ankunft in der Metropole ist voller Liebe gestaltet, so wie auch die restlichen Filmchen.



Die Jury besteht in den meisten Fällen aus sechs Personen, die mehr oder minder Stimmen aus dem Volk darstellen sollen. Besonders neutral sind sie nicht immer.

Omi will einfach nur stricken. Toll, es geht ja auch nur um ein Todesurteil. Aber gut, wir werden es schon schaffen, sie durch Zeugenbefragungen auf unsere Seite zu ziehen.

Lüg' mir ins Gesicht

Während der Befragungen nehmen wir die Personen im Zeugenstand ins Kreuzverhör und schauen, ob ihre Aussagen im Widerspruch zu Beweisen oder anderen Angaben stehen. Es kann etwa sein, dass sich jemand falsch erinnert oder geradeheraus lügt. Und wir müssen schließlich der Wahrheit auf den Grund gehen. Bevor wir das tun können, haben die Jurymitglieder aber meist schon für schuldig gestimmt. Wir müssen sie wieder umstimmen, da ansonsten der Fall beendet und unser Mandant für schuldig befunden wird. Beim ersten Mal kommt es noch als Überraschung, dass wir gerade noch so den Fall herumgerissen haben, später sind wir es schon gewohnt und es wird vorhersehbar. Dabei sagt man uns eingangs, dass das Vorgehen, die Jury zu überreden, uralt und kaum mehr in Gebrauch ist. An sich ist dieser Teil der Verhandlung aber unterhaltsam, da man Streit zwischen den Mitgliedern provozieren kann. Die Abfolge ist dabei so: Jeder in der Jury erklärt, warum er für schuldig gestimmt hat. Danach suchen wir nach Ungereimtheiten und stellen die zwei Aussagen gegenüber, die sich widersprechen. Dadurch kriegen wir die Jurymitglieder zur Einsicht und die zwei, deren Begründungen wir widerlegt haben, stimmen mit unschuldig ab. Haben wir vier Leute umgestimmt, wird die Verhandlung weitergeführt und wir können weiter für die Freiheit des Angeklagten kämpfen.

Schwan und Hut

Bei unserem Kampf für die Gerechtigkeit kommen wir aber nie um schrullige NPCs herum, die so überzeichnet sind (in beiderlei Hinsicht), dass man sie so schnell nicht wieder vergisst. Sei es die Dame mit dem Schwanenhut, auf dem ein echtes Vogelvieh lebt, oder der Herr, der der Mann im Mond sein könnte. An der Stelle unterstützt das Charakterdesign das Writing herrlich, aber auch sonst sieht das Spiel einfach gut aus. Der Stil knüpft an die Vorgänger an, setzt aber gerade bei Hintergründen und den Animationen einen drauf, auch im Vergleich zu den ursprünglichen Great-Ace-Attorney-Spielen. Wer die letzten zwei Abenteuer der Hauptreihe oder das Crossover mit Professor Layton gespielt hat, weiß in etwa, was ihn erwartet, jedoch in wesentlich schöner.

Auch mal zurücklehnen

Einige der Fälle sind vergleichsweise einfach, vor allem, wenn man sich andere Ace-Attorney-Spiele ansieht. Gerade am Anfang des ersten Teils von Chronicles, Adventure, nimmt man uns stark an die Hand. Ab und zu reden die NPCs auch um den heißen Brei und wir warten nur darauf, endlich beweisen zu dürfen, warum etwas nicht so gewesen sein kann, wie von der Gegenseite behauptet. Im späteren Spielverlauf bessert

Im japanischen Verhandlungsverfahren müssen wir vor allem den Richter von der Unschuld unseres Mandanten überzeugen – also unserer eigenen, und das als Anwalts-Laie.



Die NPCs sind herrlich schräg, was dem Erlebnis viel Charme gibt. Der Hut der Dame hier ist weniger leblos, als man meinen möchte.

Während der Zeugenbefragung müssen wir genau auf Ungereimtheiten achten. Denn trotz der Wahrheitspflicht flunkern manche Leute sehr gerne und oft.

sich das aber erfreulicherweise. Während manche Fälle also eher leicht sind, bleiben wir an anderen Stellen trotzdem stecken. Denn bei einigen Zeugenaussagen finden sich keine Widersprüche, diese tun sich jedoch auf einmal auf, wenn man auf Knopfdruck nachbohrt. Dies ist oft, aber nicht immer intuitiv erkennbar, sodass viel herumprobiert werden muss. Da müssen wir also durch, aber das kennen wir ja aus bisherigen Teilen der Reihe schon. Falls wir gar nicht weiterkommen, gibt es jetzt auch den Storymodus, den wir aktivieren können. Da erledigt das Spiel für uns die ganze Arbeit, inklusive aller Rätsel, und wir können uns zurücklehnen. Als Knobel-Freund macht man das aber natürlich nur dann, wenn es wirklich nicht mehr anders geht, und das dürfte eher selten vorkommen.

Hold it!

The Great Ace Attorney Chronicles bringt mit der Jury und dem Ermittlungstanz von Herlock Sholmes schöne neue Elemente mit. Sonst gibt es wenig frischen Wind, aber den braucht die Reihe auch nicht unbedingt. Die Ace-Attorney-Serie hat ihre bewährten Stärken und spielt sie auch in Chronicles aus. Zwar ist nicht jeder Fall gleich gut, das Gesamtpaket ist aber wirklich gelungen. Die Charaktere sind schräg wie eh und je und verzaubern uns mit ihrem abstrusen Charme. Für die Spiele sind aber gute Englischkenntnisse notwendig, denn deutsche Texte gibt es nicht und die wenigen Zwischensequenzen sind auf Englisch vertont, ebenso die bekannten Ausrufe wie „Objection“ und „Hold it!“. Fans der Reihe kommen um den neuen Teil definitiv nicht herum und auch Visual-Novel-Liebhaber werden viel Freude mit The Great Ace Attorney Chronicles haben. ❑

MEINE MEINUNG

Monika Himmelsbach



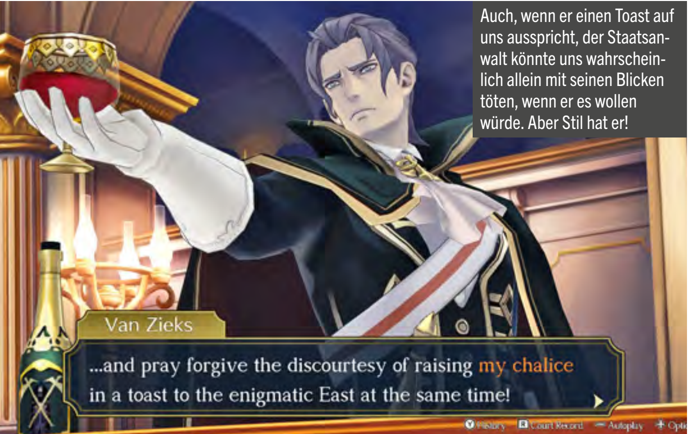
„Der Charme der Charaktere macht viel aus – verzaubernd!“

Ace Attorney lebt von der Story, von daher ist es schade, dass manche Fälle etwas schwächeln. Spätestens am Ende wird man aber belohnt, wenn plötzlich alle Storyfäden zu einem großen Ganzen zusammenlaufen. Der Held, Ryonosuke, ist vor allem am Anfang extrem unsicher. Da hat es mich richtig gefreut, seine persönliche Entwicklung zu sehen. An den Charakteren habe ich von dem her nichts zu meckern. Beim Gameplay habe ich eigentlich wenig Neues erwartet, da haben mich die Jury und was auch immer Sholmes gerade tut überrascht. Leider nutzen sich manche dieser Neuerungen mit der Zeit ab. Ja ich weiß Herlock quatscht viel lustigen Mist, irgendwann ist der Gag aber auch ausgelutscht. Trotzdem: Auch The Great Ace Attorney Chronicles verfügt über all das, was die Serie so einzigartig macht und ist jedem Fan und denen, die es werden wollen, zu empfehlen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schrullige Charaktere mit gutem Charakterdesign
- ➕ Schöner Stil und flüssige Animationen
- ➕ Spannende Fälle mit wenig Ausnahmen
- ➕ Story-Funktion, falls wir festsitzen
- ➕ Jury und Dance of Deduction als Neuerungen …
- ➖ … ansonsten aber wenig frischer Wind
- ➖ Ab und zu hält das Spiel den Spieler hin
- ➖ Keine deutsche Textoption





Auch, wenn er einen Toast auf uns ausspricht, der Staatsanwalt könnte uns wahrscheinlich allein mit seinen Blicken töten, wenn er es wollen würde. Aber Stil hat er!



Der Gerichtssaal in London ist äußerst eindrucksvoll. Die Feuerschalen und die Buntglasfenster tragen einiges dazu bei, dass hier jede Menge Stimmung aufkommt.

Roguebook

Genre: Strategie
Entwickler: Abrakam Entertainment SA
Hersteller: Nacon
Termin: 17. Juni 2021
Preis: 24,99 Euro
USK: keine Angabe

Von: Monika Himmelsbach & Lukas Schmid

Mit Roguebook will Abrakam frischen Wind in die Roguelike-Deckbuilder-Riege bringen. Geht die Rechnung auf?

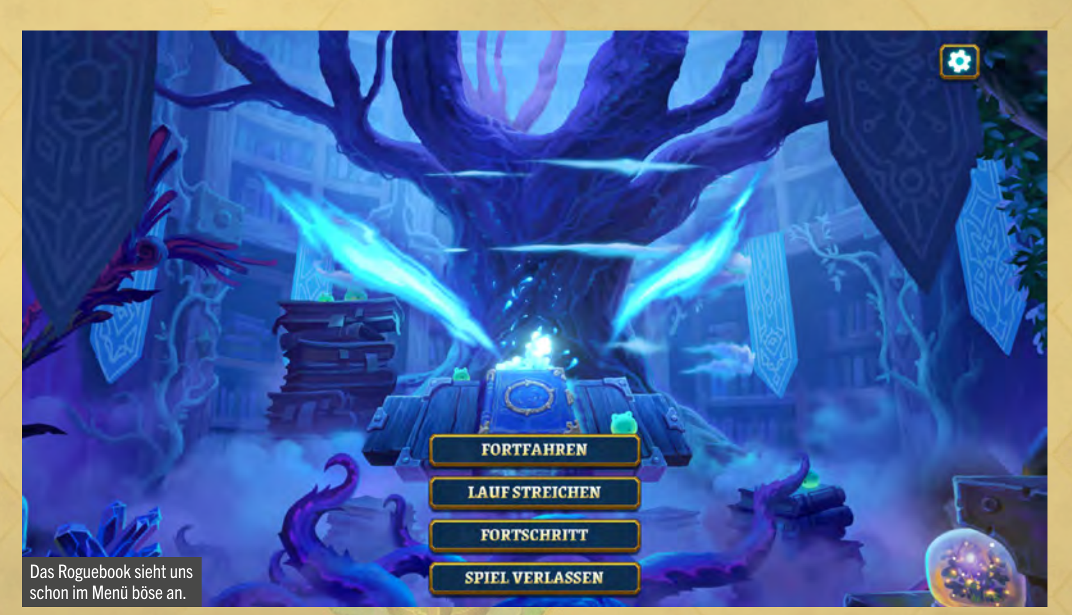
Gemeinsam mit Richard Garfield, der unter anderem als Schöpfer von Magic: The Gathering bekannt ist, wollte Abrakam Entertainment ein neues Kartenspiel in der Welt von Faeria machen. Diesmal sollte es aber in eine andere Richtung gehen als zuvor. Nun war ein Rogue-like-Deckbuilder im Stile von Slay the Spire oder Monster Train angesagt, gleichzeitig musste etwas Neues her, um eben nicht einfach die altbewährte Formel zu kopieren. Neben Charakteren aus Faeria bringt der Deckbuilder nun eine künsterlische Art der Hex-Erkundung und insgesamt vier spielbare Helden mit sich, von denen jeder einen eigenen Kartenpool hat.

Das Buch, das Gefangene macht

Manche Dinge sollten einfach kein eigenes Bewusstsein entwickeln, vor allem, wenn die Gefahr besteht, dass sie durchdrehen. Gefährlich wird es also, als das Buch der Überlieferungen, das die Legenden der Welt enthält, an einem abgelegenen Ort gelangt und in der Einsamkeit wahnsinnig wird. Von da an ist es als Roguebook bekannt, saugt Lebewesen und Dinge ein und lässt keinen wieder heraus, der sich nicht gegen die Gefahren des Buches erwehren kann und die Gegner besiegt. Natürlich trifft es auch unsere Helden sowie ein altes, weises Tierwesen namens Naddim, das uns erklären kann, wie wir zwischen den Seiten gelandet sind. Warum es genau die vier Charaktere sind, die wir spielen können, sagt man uns aber nicht, wahrscheinlich einfach Zufall.

Zoo auf Abwegen

Am Anfang stehen uns zwei Helden zur Verfügung: Sharra die Drachentöterin, die vor allem einzelnen Gegnern ordentlich aufs Maul gibt, und Sorocco der unbeugsame Halb-Oger, der als Tank viel Schaden einsteckt und mehreren Monstern gleichzeitig einheizt. Später erlangen wir auch Zugang zu Seifer, einer blutdürstigen Tyrannen-Ratte, die in Rage verfällt, sobald sie genug einsteckt. Einige ihrer Karten werden in dem Zustand stärker, weswegen sie härter treffen, abwehren oder sogar heilen. Dem heißblütigen Kämpfer steht Aurora gegenüber, eine weise, alte Schildkröte, die als Schöpferin der Sagen bekannt ist und nie ohne ihren Teekessel unterwegs ist, mit dem sie sich heilt. Sie ist vor allem als Support gedacht, der zudem die Gegner schwächt und eine Horde an Frosch-Verbündeten mitbringt. Für unsere Abenteuer können wir aber immer nur zwei



Das Roguebook sieht uns schon im Menü böse an.

Vor dem Run suchen wir uns aus, welche zwei der insgesamt vier Helden wir in den Kampf schicken.

der Charaktere mitnehmen, die wir am Anfang im Lager aussuchen.

Durch die Pampa und durch die Stadt

Nachdem uns Naddim nun so schön alles erklärt hat, gilt es erst einmal, sich umzusehen. Die Karte, die in Hexfelder unterteilt ist, sieht nach altem Pergament aus und nur wenige Stellen zeigen Gebäude, Wege oder Flora. Um mehr von der Umgebung zu sehen, müssen wir malerisch tätig werden und Pinsel und Tinte, die am unteren Bildschirmrand gelagert werden, einsetzen. Pinsel eröffnen uns in einem Radius um den Helden neue Teile der Map, während Tinte in einer Linie oder punktuell Felder aufdeckt. Dabei müssen wir auch recht taktisch vorgehen, um entweder so viel Gebiet wie möglich erkunden zu können oder um zu bestimmten Points of Interest zu gelangen.

Dabei finden wir Gold, das wir für Karten für unser Deck und andere Dinge ausgeben können, Herzen, mit denen wir unsere Helden heilen, und Artefakte. Letztere behalten wir den ganzen Run über und sie helfen uns entweder im Kampf oder machen die Erkundung leichter. Aus den „Gewölben der Weisheit“, die wie kleine blaue angekettete Kisten aussehen, können wir gegen eine kleine Gebühr eine von drei zufällig zusammengewürfelten Karten auswählen, um sie in das Deck des jeweiligen Charakters zu mischen. Um uns das Entdecken etwas zu erleichtern, gibt es unter anderem Türme, die, wenn wir auf ihrem Feld landen, einen Radius um sich herum aufdecken, sowie Runen des Sehens, die ein paar zusammenhängende Hexes irgendwo auf der Karte enthüllen. Treten wir auf eine Schriftrolle, lösen wir eines von vielen zufälligen Events aus, die uns Belohnungen oder Heilung einbringen, aber auch Kämpfe und andere negative Konsequenzen haben können. Zwei gekreuzte Schwerter stehen auf der Map hingegen für Action: Kommen wir auf ein solches Feld, gelangen wir von der Übersichtskarte zu einem Kampfschauplatz.

Gute Karten

Das Kampfsystem ist dabei anderen Rogue-like-Deckbuildern sehr ähnlich: Wir haben ein Deck, das am Anfang aus den Startkarten beider Helden besteht und das wir während des Runs erweitern. Jede Runde ziehen wir eine bestimmte Anzahl an Karten, standardmäßig fünf, am Ende legen wir alles ab, was wir nicht genutzt haben. Um eine Karte zu spielen, müssen wir ihre Energiekosten zahlen, normalerweise haben wir drei davon. Auf unserem Deck sehen wir, wieviel wir Energie wir noch übrig haben. Neben Karten für Basisaktionen wie Angreifen und Blocken gibt es auch jene, die uns Karten ziehen lassen, mehr Schaden anrichten oder Gegner schwächen. Haben wir unseren Zug beendet, sind die Monster dran, nach ihnen wieder wir und so weiter. Über unseren Feinden sehen wir auch immer ein Symbol, das zeigt, was sie als Nächstes in ihrem Zug machen wollen. Uns wird auch die Schadensmenge verraten, damit wir sie vielleicht verringern oder sogar verhindern können. Hierfür kommt der Block ins Spiel, der für beide Helden zusammengerechnet und beim vorderen Charakter angezeigt wird, der bei den meisten Angriffen auch den übrigen Schaden kassiert. Wir können auch Verbündete in den Kampf schicken, die verschiedene Fähigkeiten haben und als kleine Ovale unter den Charakteren erscheinen.



Die Karte müssen wir uns selbst mittels Tinte und Pinseln erschließen. Wichtige Dinge, die sich außerhalb des Bildschirmrandes befinden, werden uns in kleinen Blasen angezeigt.



Über unseren Gegnern sehen wir, was sie vorhaben. Wollen sie uns schaden, müssen wir blocken oder sie zuerst ausschalten. Bei diesen putzigen Tierchen ist das leichter gesagt als getan.

In kleinen Beuteln erhalten wir die Belohnungen für unsere Mühen: von Artefakten über Geld bis hin zu Karten.

Fällt die Lebenskraft eines unserer Helden auf null, werden uns Wundkarten ins Deck gemischt, mit denen wir nichts machen können, und die nur Platz wegnehmen. Los werden wir die erst nach Bosskämpfen. Gleichzeitig werden die anderen Karten des Charakters zu Auferstehungskarten. Haben wir fünf davon gespielt, wird der Held mit wenig Leben wieder zurückgeholt und sein normales Deck steht uns wieder zur Verfügung. Wenn uns einer der Helden wegfällt, ist es um einiges schwieriger, siegreich aus einem Kampf hervorgehen und den Run noch weiterführen zu können. Meist geht auch der zweite Held drauf, dann heißt es Game Over. Kommen wir dennoch mit einem Überlebenden aus dem Kampf, wird der andere Charakter automatisch mit geringen Hitpoints wieder ins Spiel zurückgerufen.

Looten und Leveln

Schaffen wir den Kampf, bekommen wir meist Geld und Tinte, bei Elitegegnern auch Pinsel, Artefakte und Seiten für allgemeine Verbesserungen. Um einen gesamten Run zu schaffen, müssen wir die jeweiligen Bosse besiegen, die am Ende jeder der drei Ebenen auftauchen. Die Reihenfolge der Gebiete sowie das Layout sind immer gleich, was wir darin finden, ist allerdings zufällig. Wer der finale Boss am Ende der dritten Ebene ist, wissen wir zuerst nicht, außer, wir haben uns mit Seiten ein Upgrade gekauft, das uns vorher wissen lässt, gegen wen wir schlussendlich antreten. Das kann so manchen Run retten, da wir uns vorbereiten können.

Es gibt nie zu viele Karten

Bei unserer Deck-Strategie in Roguebook müssen wir bedenken, dass wir kaum Karten loswerden können. Das steht im starken Kontrast zu anderen Deckbuildern, bei denen es das Ziel ist, so viele Karten wie nötig und so wenige wie möglich zu haben, um unsere Taktik verlässlich durchziehen zu können. Laut Entwicklern soll Roguebook dazu animieren, auch interessante Decks auszuprobieren, die nicht zu 100 % auf Synergie ausgelegt sind. Auch zu bedenken dabei: Je größer unser Deck, desto mehr Fähigkeiten können wir für unsere Helden bzw. die Gruppe auswählen. Unsere Karten können wir zudem mit Edelsteinen verbessern, da sie, ähnlich wie in Monster Train, eine oder mehrere Fassungen dafür aufweisen.

Abseits des ersten Kapitels

Zwischen den Runs können wir gesammelte Seiten ausgeben, um Verbesserungen zu kaufen. Neben mehr Leben für die Charaktere gibt es Upgrades für unsere Anfangskarten und Verbesserungen für Dinge, die wir auf der Map finden, wie mehr Herzen, mehr Geld oder die Platzierung von Alchemistenlaboren, in denen wir eine Karte in eine zufällige andere umwandeln können. Das alles kann uns Runs leichter machen, aber es wäre doch langweilig, würde es nichts für eine höhere Schwierigkeit geben. Deswegen kann man im Epilog, also dem Teil des Spiels nach dem ersten kompletten Run, verschiedene Challenges annehmen, die uns zwar Hindernisse in den Weg stellen, aber auch mehr Belohnungen einbringen. Je mehr Herausforderungen wir geschafft haben, desto mehr davon können wir kombinieren und uns ihnen gleichzeitig stellen.



Im Epilog können wir uns die Schwierigkeit durch die Kombination von verschiedenen Challenges selbst basteln.



Die deutsche Übersetzung ist nicht immer astrein, das Dialogfeld vor Bosskämpfen fällt dabei am Meisten auf.

Faeria mal anders

Auch optisch versetzt uns Roguebook in die Fantasy-Welt von Faeria: Liebevoll gestaltete Artworks, putzige Tierchen und kreativ designte Monster bereichern unseren nie enden wollenden Weg aus dem Buch heraus. Dazu gibt es passende Musik, deren angenehme Melodien auch nach einigen Stunden nicht unangenehm auffallen. Die Charaktere reden nicht viel und wenn, dann bisher nur auf Englisch, die Textsprache lässt sich aber auch auf Deutsch einstellen. Die Lokalisierung ist dabei noch nicht vollkommen fehlerfrei, immer wieder schleichen sich englische Wörter oder ganze Karten in Originalsprache ein. Hinzu kommen seltsame Formulierungen oder Stellen, an denen Satzteile fehlen.

Käfer und Jäger

Bei Release gab es aber noch weitere Probleme: unausgefeiltes Balancing, Bugs, lange Ladezeiten und Probleme mit Steam-Speicherständen. Entwickler Abrakam hat sich seit Release um einige der Probleme gekümmert, was dem Spiel mehr als guttut. Auf eine funktionierende Gamepad-Steuerung müssen wir aber noch warten. Umstritten war auch der Day-1-DLC Apex Predator Pack, auf Steam hagelte es deswegen Beschwerden. Mittlerweile ist er für alle Besitzer des Basispiels umsonst verfügbar und Käufer der Deluxe-Version bekamen ihr Geld für diesen Teil des Pakets zurück. Der Zusatzinhalt wirkt dem Umstand entgegen, dass das Spiel am Anfang noch wenig Content hatte, aber nach wie vor wird zu wenig geboten. Weitere DLCs, darunter auch kostenlos verfügbare, sind laut Abrakam zumindest bereits geplant.

Der Einsatz der Entwickler gibt Hoffnung, dass Roguebook ein noch besserer Deckbuilder werden kann, als er es schon ist. Vielleicht kann das Spiel dann auch aus dem Schatten der bekannteren Vorgänger treten. ❑

MEINE MEINUNG

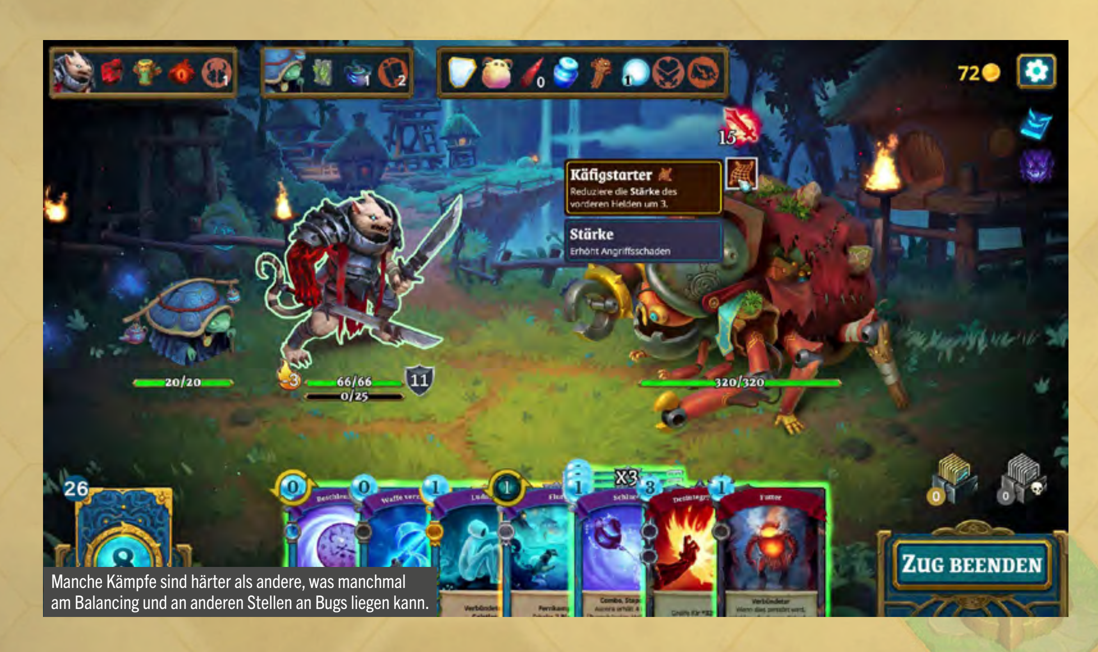
Monika Himmelsbach

„Hör auf, meine Karten zu fressen, du Schuft!“

Ich hatte sehr viel Spaß mit Roguebook, ansonsten hätte ich nicht einiges an Stunden auch außerhalb des Tests in das Spiel gesteckt. Da ich ein Fan von Slay the Spire und Monster Train bin, liegt das vielleicht auch nahe. An die Entscheidung, große Decks zu belohnen, musste ich mich gewöhnen, fand es dann aber schön, auch Karten ausprobieren zu können, die nicht zu 100 % die besten sind, da es ja auch dem Aufleveln der Charaktere dient. Ganz so viel Freiheit hatte ich aber nicht, dafür ist das Balancing an einigen Stellen noch zu durchwachsen, wobei es mittlerweile besser geworden ist. Ich werde sicherlich noch viel Spaß mit Roguebook haben und die bisherigen Anpassungen sind vielversprechend. Aber dem Nebelavatar werde ich nie vergeben, der die ganze Zeit meine Karten frisst!

PRO UND CONTRA

- ➕ Kreatives Charakterdesign
- ➕ Nette Story, wenn auch etwas kurz
- ➕ Aufdeck-Mechanik als schöne Neuerung
- ➕ Malerische Artworks
- ➕ Interessante Challenges
- ➖ Kleine Bugs
- ➖ Gamepad-Unterstützung funktioniert nicht richtig
- ➖ Mehr Content für Langzeitmotivation nötig
- ➖ Deutsche Lokalisierung nicht vollständig



Manche Kämpfe sind härter als andere, was manchmal am Balancing und an anderen Stellen an Bugs liegen kann.




Das Büro der Erntekommission ist schon sehr düster, da sticht unser Leuchtschwert ganz schön hervor.

In unserem ersten Bosskampf haben wir es gleich mal mit einer dämonischen Pflanze zu tun. Aber die Belohnung dafür klingt vielversprechend!

Death's Door

Fordernde Kämpfe und ganz viel Herz – Death's Door wirkt überraschend frisch für ein Action-Adventure!

Von: Monika Himmelsbach & Lukas Schmid

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Acid Nerve
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 20. Juli 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: Keine Angabe

Krähen sind gemeinhin dafür bekannt, nicht nur sehr schlau, sondern auch schelmisch zu sein. Man denke nur an Canuck, ein freches Federvieh, das 2016 ein Messer von einem Tatort stibitzt haben soll und daraufhin berühmt wurde. Weniger kleptomanisch veranlagt, aber genauso gut bewaffnet, ist die Krähe im Indie-Adventure Death's Door vom Entwickler Acid Nerve. Das putzige Todesomen ist aber zu mehr fähig, als Seelen zu ernten.

Omen des Todes

Gut, im Spiel führen wir ein Schwert und nicht wie Canuck ein Messer. Aber wir sind schließlich keine normale Krähe. Wir sind ein Schnitter, der mit dem Einsammeln von Seelen seinen Lebensunterhalt verdient.

Genauer gesagt arbeiten wir für die Erntekommission, eine Firma in einer grauen Zwischenwelt im Nirgendwo. Von hier aus führen zahllose Türen an seltsame Orte, an denen sich die Seelen befinden. Wir erfahren dabei nicht, ob die Plätze zu derselben Welt oder zu verschiedenen Welten gehören. Wahrscheinlich muss uns das als kleine Angestellten-Krähe aber auch nicht interessieren. Hauptsache, wir ernten Seelen. Und so beginnt der nächste Tag im Hamsterrad: Seelen verdienen, um damit Türen anzutreiben, die wiederum zu neuen Seelen führen.

Sobald ein Schnitter durch eine dieser Türen tritt, beginnt er zu altern und kann sogar sterben. Das macht uns ein netter Mitarbeiter der Firma noch vor unserer ersten richtigen Mission deutlich - inklusive dramatischer Kameraeinstellung. Er bittet uns außerdem, bloß nicht den Löffel abzugeben, da er keine Lust auf den daraus resultierenden Papierkram hat. Tja, da wird er sich noch wundern.

Aber dann geht es auch schon los mit unserem Auftrag! Zuerst bekommen wir in einer Art Tutorial

die Grundsteuerung an die Hand. Danach dürfen wir das Gelernte direkt bei unserem ersten Bosskampf gegen eine dämonische Pflanze einsetzen. Der Kampf geht, je nachdem, wie gut wir uns anstellen, recht flott über die Bühne und stellt uns vor keine größeren Probleme. Mit dieser großen Seele können wir uns jetzt was richtig Schönes leisten und erst einmal in den Urlaub fahren, oder etwa nicht?

Wie gewonnen ...

... so zerronnen. Bevor wir mit unserer Belohnung etwas anfangen können, schlägt uns eine ältere Krähe bewusstlos. Als wir wieder aufwachen, sitzen wir angeschlagen und ohne jegliche Belohnung vor einem weißen Portal. Durch dieses gelangen wir zu einem alten, verlassenen Friedhof, wo sich jede Menge mysteriöse Kreaturen tummeln, von flauschigen, aber bissigen Vampirfledermäusen, bis hin zu seltsamen Wesen mit Türmen statt Schädeln.

Nachdem wir das Gebiet durchkämmt haben, treffen wir plötzlich auf die Krähe, die uns beklaut hat. Es stellt sich heraus, dass sie ebenfalls ein Schnitter ist und seit unbekannter Zeit versucht, ihren Auftrag abzuschließen. Dafür wollte sie unsere hart erkämpfte Seele nutzen, um die Tür mit Energie zu versorgen und zu öffnen, hinter der ihre Seele sitzt. Das hat aber nicht gereicht und so stecken sowohl der alte Schnitter als auch wir in der Patsche. Denn die Regeln der Kommission besagen: Erst, wenn die Seele zurückgebracht ist, gilt ein Auftrag als abgeschlossen und man darf heimkehren.

Schaffen wir das nicht, können wir unseren Alterungsprozess nicht aufhalten und werden irgendwann sterben. Und das scheint für Schnitter-Krähen eigentlich nicht vorgesehen zu sein. Der Weg zu unserem



Auf dem Friedhof tummeln sich so einige seltsame Gestalten und die meisten davon wollen uns an den Kragen.



Als wir den Job annehmen, wissen wir noch nicht, dass alles etwas länger dauern wird.

Ziel ist aber alles andere als einfach: Wir müssen drei sehr mächtige Seelen von extravaganten und sehr alten Wesen einsammeln. Jede von ihnen regiert ihr eigenes Reich, das mit dem Friedhof verbunden ist. Nur diese Seelen haben genug Kraft, um die Tür des Todes zu öffnen. Hinter dieser versteckt sich angeblich die von uns begehrte Riesenseele. Was aber sonst noch hinter dem mysteriösen Tor auf Eindringlinge wartet, kann uns nicht mal die alte Krähe verraten. Da wir aber keine andere Wahl haben, müssen wir losziehen, um uns selbst und den alten Schnitter zu retten. Dabei stellen wir anhand von sich verdichtenden Hinweisen schnell fest, dass die Vorgesetzten in der Erntekommission irgendwie in die Vorfälle verwickelt sein könnten.

Krähe mit Messer

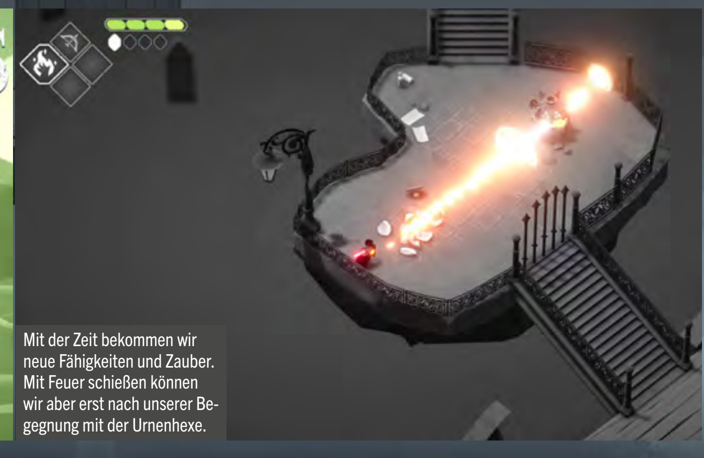
Unsere Kampffähigkeiten sind am Anfang recht übersichtlich. Wir haben einen Schwertschlag, einen schweren Hieb, einen Pfeilschuss und eine Ausweichrolle. Unser Bogen verfügt zudem nur über vier Schuss, die wir aber durch den Einsatz von Nahkampffähigkeiten auffüllen können. All das klingt nicht unbedingt nach viel Kampfkraft. Damit wir also eine Chance gegen all die seltsamen Wesen haben, müssen wir uns verbessern - nicht nur spielerisch.

Töten wir einen Gegner, bekommen wir Seelenenergie, mit der wir die Eigenschaften unserer namenlosen Krähe verbessern dürfen. So können wir Punkte in Stärke stecken, um härter zuzuschlagen oder sie für Geschick ausgeben, um öfter und schneller auszuweichen. Die Upgrades werden mit höherer Stufe teurer und zusätzliche Fähigkeiten wie den Feuerzauber erhalten wir erst nach bestimmten Bosskämpfen.

Wir müssen uns übrigens nicht nur mit dem Schwert begnügen. Während des Spielens sammeln wir zusätzliche Waffen wie Doppeldolche oder einen Regenschirm ein. Letzterer lässt sich schon zu Beginn des Spiels in der Halle der Türen finden. Bei dieser Halle handelt es sich um unsere Hub, von der aus wir in die einzelnen Level reisen können. Besonders



An der Tür des Todes erfahren wir von einer alten Krähe, wie wir wieder zu unserem bisherigen Leben zurückkehren können.



Mit der Zeit bekommen wir neue Fähigkeiten und Zauber. Mit Feuer schießen können wir aber erst nach unserer Begegnung mit der Urnenhexe.



Unser erstes neues Item! Der Regenschirm sieht gut aus, hilft im Kampf aber wenig.

gut ist der Schirm nicht, er macht weniger Schaden und ist auch noch langsamer als das normale Schwert. Dafür sehen wir schon ziemlich schick damit aus.

Es gibt noch mehr Dinge in Death's Door, die wenig nützlich sind, aber schön aussehen. Manche sammelbaren Items fallen beispielsweise in die Kategorie „Glänzendes". Die können wir horten, um damit unseren Schreibtisch in der Kommission zu schmücken und Achievements freizuschalten. Sehr nützlich sind hingegen Kristalle. Finden wir genug davon, können wir die Anzahl unserer Schüsse erhöhen oder unsere Lebensleiste verbessern. Und mehr Leben hat unsere Krähe dringend nötig. In den ersten Kämpfen begrüßt uns sonst schon nach wenigen eingesteckten Treffern der dramatische Todes-Screen.

Täglich grüßt der Tod

Aber keine Sorge, wir verlieren bei unserem Tod weder Seelenenergie noch eingesammelte Gegenstände. Wir steigen einfach bei der nächstgelegenen Schnittertür wieder ein. Je nachdem, wie weit die Tür von unserem Todesort entfernt ist, kann das aber dennoch frustrierend werden. Die meisten Gegner respawnen nach unserem Ableben und wir müssen notgedrungen erneut gegen sie antreten, um endlich weiterzukommen. Eine Ausnahme stellen glücklicherweise Bossgegner und die meisten Arenakämpfe dar. Über letztere stolpern wir hin und wieder und können dann erst weiter, wenn alle Monsterwellen, die auf uns einströmen, besiegt sind.

Auch wenn Death's Door mit der stilisierten Grafik und der Krähe süß aussieht, dürfen wir uns nicht davon täuschen lassen. Das Spiel wird zunehmend schwieriger und verlangt uns einiges ab. Vor allem die Bosskämpfe sind knallhart. Wie auch in anderen Spielen mit fordernden Endgegnern müssen wir Angriffsmuster lernen und unsere Reflexe schärfen. Hin und wieder haben wir auch mit Performance-Einbrüchen und Framedrops zu kämpfen, die zeitweise sogar Bosskämpfe erschweren können.

Verschnaufpause

Zwischen den vielen Kämpfen werden auch immer wieder unsere grauen Zellen mit Rätseln gefordert. Diese sind meist nicht besonders schwierig, stellen aber eine angenehme Abwechslung dar. So müssen wir beispielsweise im Badezimmer der Keramikvilla auf die Spiegelungen am Boden achten. Nur in der Reflexion sehen wir Vasen, die wir dann natürlich auch zerschlagen können. Haben wir das getan, geht eine versteckte Tür zum nächsten Raum auf.

Wer auf Geheimnisse steht, darf sich ebenfalls freuen. Einige Teile der Spielwelt sind nur durch versteckte Pfade zugänglich und wollen erkundet werden. Mit neuen Fähigkeiten wie dem Feuerzauber können wir zudem auch bisher unentdeckte Areale der „alten" Gebieten erkunden. Es zahlt sich also sicherlich aus, hin und wieder mal zurückzukehren.

Nur Keramik im Kopf

Der Großteil des Spiels folgt einem bewährten Prinzip: Wir kämpfen und rätseln uns durch das Gebiet bis zum Boss durch, schalten neue Fähigkeiten frei und machen uns zum nächsten großen Gegner auf. Die Formel ist aber so gut umgesetzt, dass einem nie langweilig wird. Jedes Reich lockt mit stimmigen Umgebungen und thematisch passenden Gegnern. Dazu kommen NPCs, die nicht nur durch ihr seltsames Design im Gedächtnis bleiben.

An einen Totengräber auf dem Friedhof erinnern wir uns beispielsweise aufgrund seiner tragischen Geschichte. Er will eigentlich nur, dass sein unnatürlich langes Leben endet. Wir sollen ihm dabei helfen, sind aber noch zu schwach dafür. Also seufzt er enttäuscht und bittet uns zurückzukommen, sobald wir stärker sind. Andere Charaktere wiederum lockern die trübe Stimmung auf. So wird das Grundstück der Urnenhexe von seltsamen Wesen bevölkert, deren Schädel durch Keramik ersetzt wurden. Mit am schlimmsten hat es einen Herren erwischt, der jetzt einen Suppentopf als Kopf besitzt.

Death's Door spielt in einer faszinierenden Welt, die trotz der teils düsteren Themen unglaublich süß aussieht. Die meisten Kämpfe und Rätsel spielen sich flüssig, Performance-Einbrüche an bestimmten Stellen dämpfen das Spielerlebnis aber merklich. Hier muss der Entwickler Acid Nerve noch nachbessern, damit das Indie-Adventure nicht nur wunderschön, sondern auch technisch top ist.

Die Krähe Canuck ist übrigens seit 2019 verschwunden. Wir vermuten, dass sie zum Schnitter befördert wurde. Das Talent dazu hätte sie. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



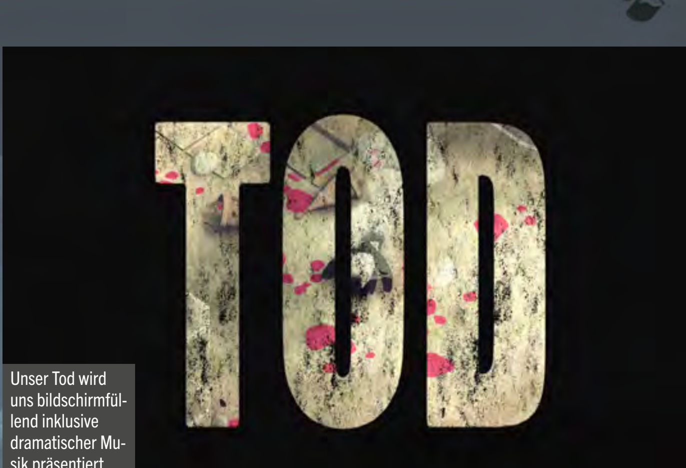
„Der kleine Krähen-Schnitter hat mich in seinen Bann gezogen"

Manchmal ist Death's Door ganz schön knackig, vor allem eine Passage im Keramikpalast hat mich echt zum Fluchen gebracht. Aber ich konnte nicht aufhören, ich wollte weiterkommen. Das Spiel hat es wirklich gut geschafft, mich trotz aller Rückschläge bei der Stange zu halten. Ein Schönheitsfehler: Schon vor dem Test spielte ich eine Vorschaufassung von Death's Door, die sehr sauber lief. Deswegen bin ich ziemlich verblüfft, dass in der Vollversion Perfomance-Einbrüche auftreten. Für mich ist das Abenteuer trotzdem ein Indie-Highlight und ich warte geduldig auf Patches, damit Death's Door so flüssig läuft wie zuvor.

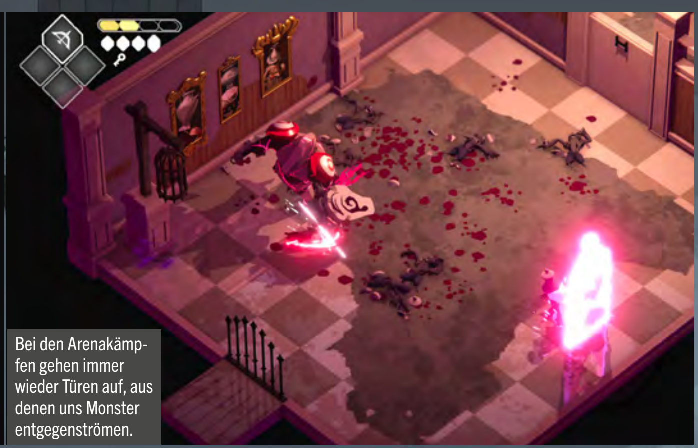
PRO UND CONTRA

- ➕ Kreatives Gegner- und Umgebungsdesign
- ➕ Spielerisch fordernd und abwechslungsreich
- ➕ Süßer Grafikstil
- ➕ Fordernd, aber nicht überfordernd
- ➖ Manchmal KI-Problemchen
- ➖ Performance-Einbrüche





Unser Tod wird uns bildschirmfüllend inklusive dramatischer Musik präsentiert.


Bei den Arenakämpfen gehen immer wieder Türen auf, aus denen uns Monster entgegenströmen.

Stonefly

Genre: Jump 'n' Run
Entwickler: Flight School Studiox
Hersteller: MWM Interactive
Termin: 01. Juni 2021
Preis: 16,79 Euro
USK: ab 6 Jahren

Wer chillige Electro-Beats und Naturoptik als gelungene Kombination empfindet, dem könnte Stonefly gefallen. Jedenfalls ist das die Prämisse, die sich die Entwickler von Flight School Studio für ihr Spiel überlegt haben: Ein 3D-Platformer zum Entspannen. Wie relaxt das Gameplay wirklich ist haben wir uns für euch in unserem Test angesehen.

Von: Dina Manevich & Philipp Sattler

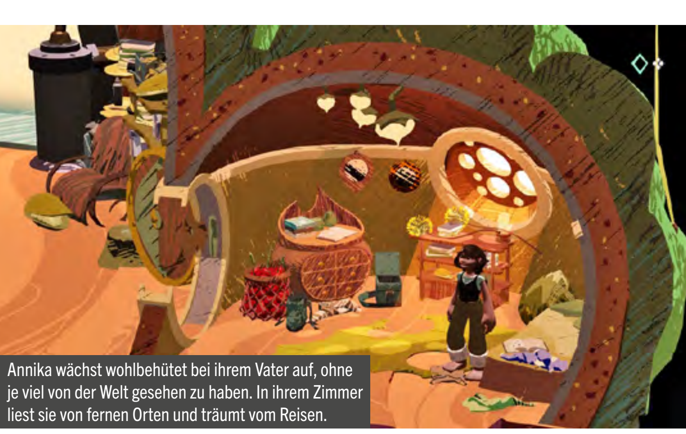
Stellt euch vor, ihr seid winzig klein. So klein, dass sogar Käfer größer sind als ihr. Wer von euch bekommt bei diesem Gedanken schon eine Gänsehaut? Das ist jedenfalls, was euch im neuen Indie-Platformer Stonefly aus dem Hause Flight School Studio erwartet. Aber anders als gedacht, soll das Spiel eher entspannt sein, mit Electro-Beats und schöner Naturoptik. Wie entspannend Horden von riesigen Käfern sein können, haben wir in unserem Test unter die Lupe genommen.

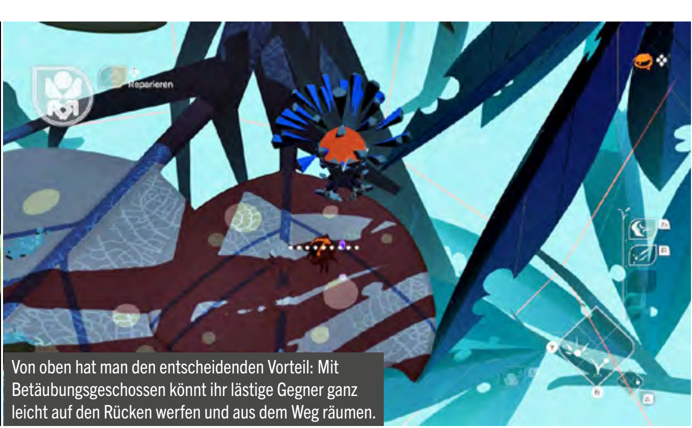
Nicht von dieser Welt

Stonefly ist ein größtenteils lineares 3D-Platformer-Abenteuer mit leichten Open-World-Elementen. Ihr begleitet Annika Stonefly, eine Pilotin und geniale Erfinderin, auf ihrer Reise durch eine riesige Welt. Allerdings ist die Welt nicht wirklich riesig, sondern Annika und alle anderen Lebewesen winzig klein. Die Umgebung wirkt irdisch und vertraut, dennoch werdet ihr schnell merken, dass das Spielgeschehen nicht auf der uns bekannten Erde stattfindet.

Abgesehen von Annika wirken viele der Charaktere wie Aliens und auch die krabbelnden Gegner unterscheiden sich oftmals von unseren heimischen Arten. Obwohl die Charaktere keine Menschen sind, wird eine durch und durch menschliche Geschichte erzählt: Das zentrale Erzählmotiv von Stonefly ist das Erwachsenwerden und das Finden eines eigenen Platzes in der Welt. Wie eingangs erwähnt, ist Annika eine junge und geniale Erfinderin.

Sie arbeitet in der Werkstatt ihres Vaters, in welcher sie gemeinsam mit ihm mechanische Käfer-Roboter repariert, sogenannte Mechs. So schlau Annika auch ist, durch ein unglückliches Missgeschick lässt sie zu, dass der wertvolle Mech ihres Vaters gestohlen wird. Das Mädchen beschließt, die wertvolle Ingenieurskunst im Al-


Annika wächst wohlbehütet bei ihrem Vater auf, ohne je viel von der Welt gesehen zu haben. In ihrem Zimmer liest sie von fernen Orten und träumt vom Reisen.



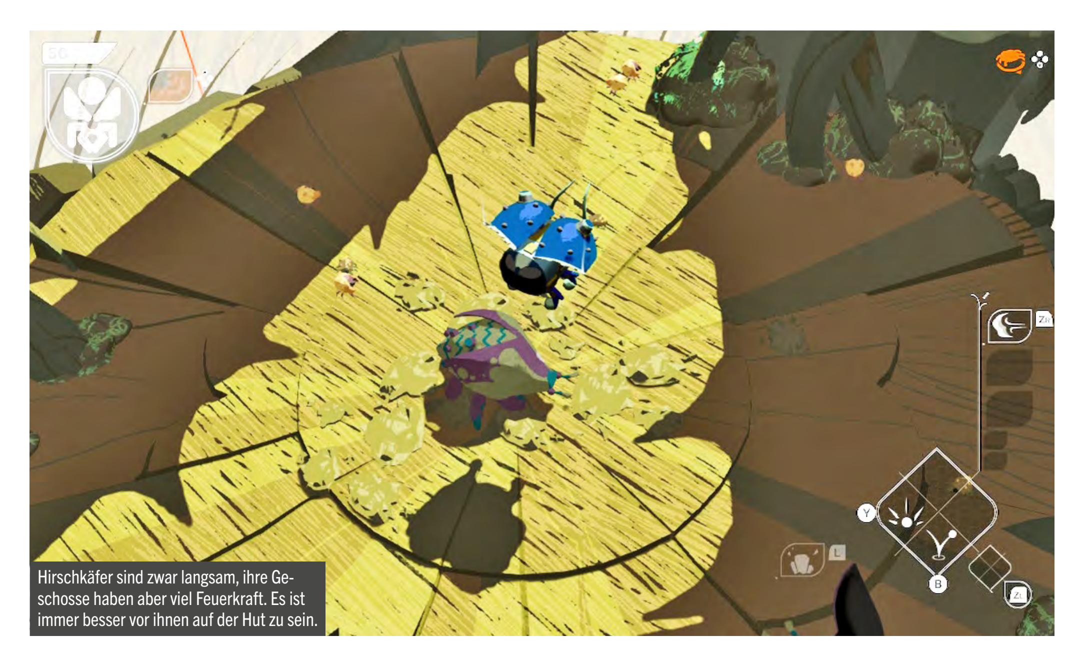
Von oben hat man den entscheidenden Vorteil: Mit Betäubungsgeschossen könnt ihr lästige Gegner ganz leicht auf den Rücken werfen und aus dem Weg räumen.

leingang zurückzuholen und begibt sich auf eine gefährliche Reise, in der sie all ihr Bücherwissen in der Realität umsetzen muss.

Electro-Beats und Impressionismus

Eure einzige Möglichkeit der Fortbewegung im Spiel ist der schrottreife mechanische Käfer, den Annika zu Beginn ihrer Reise findet und arbeitstüchtig macht. An Bord dieses Mechs erkundet sie die Welt des Spiels und fliegt über massives Geäst und gigantische Blätter. Die Baumwipfel-Welt ist in verschiedene, frei erkundbare Zonen eingeteilt. Bei der Erkundung verbringt ihr einen Großteil in der Luft, denn das Terrain ist uneben und ermöglicht nur ein Gleiten von Punkt zu Punkt. Lasst euch einfach von den Luftströmen tragen und genießt die Umgebung, denn der Stil von Stonefly ist ein interaktives Gemälde. Die Entwickler haben sich von den minimalistischen und abstrakten Werken des Künstlers Charley Harper inspirieren lassen. In der Praxis erinnert der Artstyle im Spiel an einen Pixar-Film mit gedämpften Farben und Schraffur-Filter.

Jede Zone hat außerdem eine ganz eigene Musik, die die Waldumgebung entspannt mit einem Electro-Soundtrack untermalen soll. Das gelingt von Gebiet zu Gebiet mehr oder weniger gut. Die Synth-Elemente im Soundtrack erinnern oft an krabbelnde Käfer, genauso nervig klingt es auch ab und zu. Pro Areal ändert sich die Musik auch nicht und je nachdem wie lange man in einem Gebiet verbleibt, muss man den gleichen Song durchgehend ertragen. Das kann auf Dauer etwas nervig werden. So nervig wie wuselnde Käfer eben. Trotzdem ist im meist gechillten Electro-Soundtrack des deutsch-chilenischen Musikers Natureboy Flako, auch die eine oder andere Musik-Perle zu entdecken. Wenn der Song passt, dann wird das Gleiten von Ast zu Ast zu einer wirklich entspannten Angelegenheit.



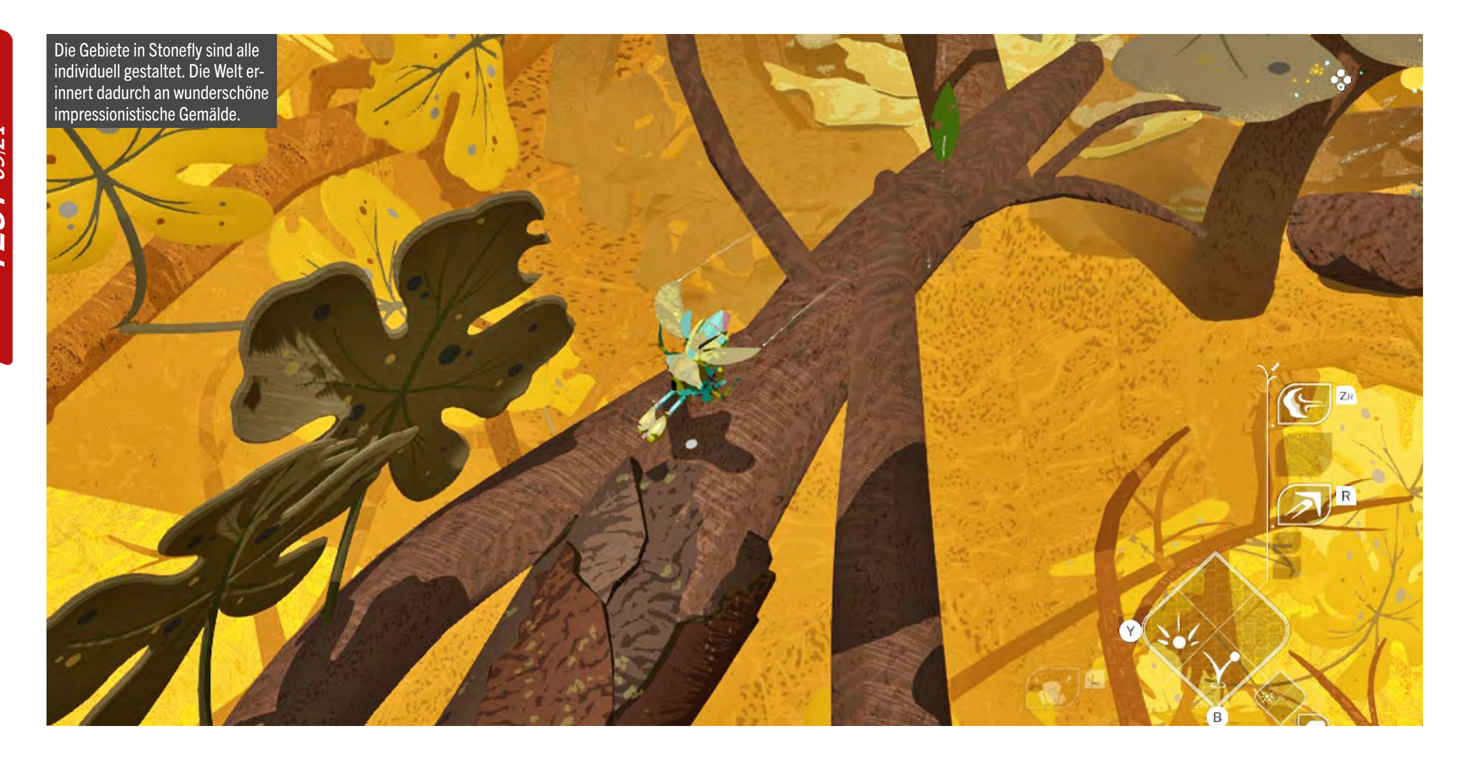
Hirschkäfer sind zwar langsam, ihre Geschosse haben aber viel Feuerkraft. Es ist immer besser vor ihnen auf der Hut zu sein.

Mineralien are a girls best friend

Im Laufe der Geschichte trefft ihr auf weitere Mech-Piloten, die Annika bei ihrer Suche nach dem Mech ihres Vaters unterstützen. In deren Basis könnt ihr Upgrades für euren Mech installieren, zusätzliche Bauteile kaufen oder auch nur mit euren Freunden plaudern. Für die Upgrades benötigt ihr Mineralien, die ihr während eurer freien Patrouillen-Einsätze oder der linearen Story-Mission sammelt. Um sich in der Umgebung nicht zu verlieren, kann ein Glühwürmchen-Schwarm herbeigerufen werden, ähnlich des Leitsystems welches Spieler aus den neuen Monster-Hunter-Teilen schon kennen könnten. Die kleinen Glühwürmchen können jederzeit per Knopfdruck gerufen werden und fliegen automatisch in Richtung des Ziels, das der Spieler als nächstes angehen soll.

Dankenswerterweise gibt es zusätzlich auf dem Weg einige Spawn-Punkte, die ihr freischalten könnt, während ihr die Welt erkundet. Sie erlauben euch, bei Bedarf von dort zu starten, um auf Mineraliensuche zu gehen. Um die Story rund um die Suche nach dem verlorenen Mech von Annikas Vater voranzutreiben und alle Gebiete

In der Werkstatt hilft Annika ihrem Vater beim Reparieren alter Mechs. In puncto Wissen kann sie längst mit ihm mithalten.



Die Gebiete in Stonefly sind alle individuell gestaltet. Die Welt erinnert dadurch an wunderschöne impressionistische Gemälde.

zu entdecken, braucht ihr notgedrungen einige Upgrades für euer eigenes Gefährt. Die Aufbesserung eures Mechs ist unumgänglich, denn das Terrain in Stonefly ist abwechslungsreich und birgt viele Herausforderungen. So braucht Annikas Mech für ein Gebiet beispielsweise mehr Sprungkraft, damit sie an schwer erreichbare Stellen kommt. Oder ihr Mech benötigt eine Kältebeschichtung, um die eisigen Temperaturen in den hohen Wipfeln zu überstehen. All diese Upgrades müssen natürlich erst mal gebaut werden und da ihr dafür Mineralien braucht, wird die Suche nach ihnen zu eurer Hauptaufgabe im Spiel. Nach dem Motto: „Eat. Sleep. Grind. Repeat.“, dürft ihr euch immer wieder auf Entdeckungsreise begeben, um bestimmte Ressourcen zu sammeln. Die verschiedenen Mineralien gibt es auch nicht alle in einem Gebiet, so könnt ihr anfangs zum Beispiel nur Loranit und Dailium sammeln, zwei von sechs Hauptmineralien. Diese verwendet ihr im Verlauf des Spiels entweder für euren eigenen Mech oder gebt sie in Story-bedingten Quests an eure neu gewonnenen Freunde ab.

Wo ist das Insektenspray?!

Aber ganz so einfach wird es euch natürlich nicht gemacht. Die Mineralien sind auch von den einheimischen Käfern heiß begehrt und diese scheuen keine Mühen, um euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Während ihr also die Ressourcen mit Hilfe eines Bergbau-Lasers zerstört und einsammelt, müsst ihr euch gleichzeitig um die gierigen Käfer kümmern. Die hartnäckigen Biester erscheinen aus dem Buschwerk sobald ihr euch einer großen Mineralienquelle nähert und treten in den verschiedensten Formen und Farben auf. Von klitzekleinen Käfern bis zu gigantischen Blattläusen, auf deren Rücken ihr wertvolle Ressourcen finden könnt, ist alles dabei.

Je weiter ihr im Spielgeschehen voranschreitet, desto mehr Arten von Käfern werden euch begegnen. Unglücklicherweise nimmt damit auch die Anzahl der Arten zu, die euch pro Kampf angreifen werden. Es wird immer schwieriger, größere Mineralvorkommen zu ernten, da von allen Seiten Gegner auf Annikas Mech einprügeln, um sie von der Plattformkante zu stoßen. Diese Begegnungen finden meist in „King of the Hill“-artigen Arenen statt, aus welchen die Spieler erst entkommen, wenn sie alle Gegner besiegt haben.

Ganz wehrlos seid ihr bei euren Erkundungsflügen aber nicht. Eure Kernaufgabe in den Kämpfen ist, die Krabbelviecher von den Ressourcen fern zu halten und von der Plattform zu schubsen. Dafür besitzt Annikas Mech eine Vielzahl an Fähigkeiten, die euch dabei helfen sollen. Nettes Detail: Annika sammelt die Upgrades nicht einfach ein, sondern wird von ihrer Umgebung und den Gegnern zu neuen Kreationen inspiriert, die sie dann in Baupläne umwandelt. Diese können in der Basis mit den entsprechenden Materialien erstellt werden. Je mehr ihr also unterwegs seid, desto öfter fallen Annika neue Möglichkeiten ein, ihren Mech zu verbessern. So bekommt ihr zum Beispiel Betäubungsgeschosse mit denen ihr Käfer auf den Rücken werfen könnt, um sie daraufhin mit dem eingebauten Gebläse von der Kante zu fegen. Für große Gegner, wie den Hirschkäfer, könnt ihr auch eine andere Taktik anwenden und ihn mit einem Greifhaken packen und über die Kante ziehen. Sehr hilfreich ist auch der Wirbelsturm-Schild. Mit ihm könnt ihr wertvolle Mineraldepots vor hungrigen Käfern abschirmen. Die verschiedenen Gadgets habt ihr, nachdem ihr sie gebaut



Im Camp kann Annika auch zusätzliche Bauteile bei der Mech-Pilotin Clara kaufen. Sehr nützlich für neue Erfindungen!


Auch im unteren Gestrüpp finden sich wertvolle Mineralien. Doch Vorsicht: Ein falscher Sprung und Annika landet im Abgrund.

MEINE MEINUNG

Dina Manevich



„Bei den Bugs gruselt es mich doch ein bisschen."

Auf den ersten Blick machte Stonefly einen recht soliden und spannenden Eindruck auf mich. Dennoch ist die Steuerung etwas überladen und man braucht ein bisschen Zeit, um sich mit dieser zurechtzufinden. Zusätzlich kann ich das Spiel wirklich niemandem empfehlen, der Angst vor Käfern hat. Ohne selbst eine Phobie zu haben, empfand ich das andauernde Gewusel irgendwann als sehr unangenehm. Eine wirkliche Entspannung, hat sich deshalb nicht bei mir eingestellt, wie von den Entwicklern eigentlich gewünscht. Aber vielleicht ja bei euch, wenn ihr das Spiel ausprobiert.

PRO UND CONTRA

- + Einzigartiges Design
- + Lebendige Animationen
- + Liebenswerte Charaktere
- + Innovatives Gameplay
- − Überladene Steuerung
- − Teilweise nervige Kämpfe
- − Flache Story
- − Bugs!



habt, immer parat, müsst euch also nicht wie in vielen anderen Spielen zwischen ihnen entscheiden. Dabei haben manche der Fähigkeiten eine kurze Abklingzeit, was spielerisch aber nicht wirklich ins Gewicht fällt.

Ein Spiel voller Bugs

Die Kämpfe können trotz all der Fähigkeiten und dank der schieren Masse an verschiedenem Getier, schnell unübersichtlich und frustrierend werden. Wenn man beim Spielen ständig betäubt, vergiftet oder von der Kante geschubst wird, ohne die Möglichkeit zu kontern, bleibt der Spaß leider auf der Strecke. Am Ende bleibt nichts Anderes übrig, als die Standartattacke zu spammen und die Kriechtiere einzeln vom Feld zu pusten, denn für viel Taktik bleibt keine Zeit.

Vielleicht haben die Entwickler ihre Prämisse, ein Spiel voller Käfer, also Bugs, zu gestalten, ein bisschen zu ernst genommen. Von den kleinen Krabblern mal abgesehen, finden sich im Spiel nämlich auch eine Handvoll unschöner Bugs. Diese erschweren es, ein durchgehend befriedigendes Spielerlebnis zu bekommen. Während des Tests sind uns nämlich ab und zu unsichtbare Gegner begegnet, die plötzlich aus dem Nichts angegriffen haben. Bevor man sich versah, wurde Annikas Mech auch schon von der Plattform gestoßen, ohne, dass der Übeltäter in Sichtweite war.

Das Leitsystem mit den goldenen Glühwürmchen funktioniert größtenteils ganz gut, doch manchmal führten sie uns im Test an Orte, aus denen wir nicht mehr so leicht herausgekommen sind. Das liegt aber teilweise auch daran, dass durch den speziellen und illustrativen Stil der Umgebung und damit fehlende Outlines Schwierigkeiten entstehen, Abstände richtig abzuschätzen. Zudem fehlen Kontraste in den Farben und verstärken diesen Effekt noch weiter.

Zusätzlich sind durch die fixierte Kamera auch visuelle Einschränkungen vorhanden. Da kann es schon mal vorkommen, dass der Mech beim Gleiten durchs Geäst von riesigen Ästen oder Blättern im Vordergrund verdeckt wird und man als Spieler nicht sieht, wo der nächste Landepunkt ist. Viel zu oft sind wir deshalb in den Abgrund gestürzt. Ein tröstlicher Ausgleich kann hierbei sein, dass ihr im Spiel nicht wirklich sterben könnt. Fallt ihr zu oft vom Baum oder werdet von zu vielen Käfern gebissen, wacht Annika einfach in ihrem Bett in der Basis auf. Bis dahin gesammelte Materialien behaltet ihr auch.

Abgesehen von diesen doch sehr offensichtlichen Fehlern haben die Entwickler von Stonefly einiges richtiggemacht. Der Spielemarkt ist schon langsam übersättigt von Indie-Platformer-Games, die alle versuchen einzigartig zu sein. Stonefly ist hier keine Ausnahme, doch schafft das Spiel eine tatsächliche Abwechslung in den schnöden Platformer-Alltag zu bringen. Die 3D-Umgebung ist dabei eine große Hilfe, denn wir bekommen hier ein dreidimensionales Abenteuer, anstatt plumpes Von-links-nach-rechts-Gehüpfe. Das Gleiten durch die Natur macht zeitweise viel Spaß, dennoch wirkt die Welt sehr leer und leblos, da Käfer und andere Charaktere nur an festen Punkten anzutreffen sind. Flight School Studio hätten hier gerne noch einen Schritt weitergehen können, denn die Coming-of-Age-Story, die Charaktere und das Setting haben viel Potenzial und hätten weiter ausgeschöpft werden können. In jedem Fall ist es ein interessantes Konzept, das frischen Wind bringt. ❑


Im Camp kann Annika ihren Mech nicht nur abstellen. Hier kann sie auch Upgrades installieren, um ihn zu verbessern.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Live Wire, Adglobe
Hersteller: Binary Haze Interactive
Termin: 21. Juni 2021
Preis: 24,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

Ender Lilies
Quietus of the Knights

Von: Stefan Wilhelm

Was für ein hübsches Abenteuer! Aber ob sich der Souls-like-Metroidvania-Mix auch so toll spielt, wie er aussieht?

Ghost of Tsushima, Overwatch, Dead Cells – erfolgreiche und enorm beliebte Spiele, die abseits ihrer völlig verschiedenen Genres eines gemeinsam haben: Sie alle sind aus Elementen zusammengebaut, die man zuvor schon zigfach in anderen Titeln gesehen hat. Sie fügen diese Elemente aber so gelungen und sinnvoll zusammen, dass das Endergebnis letztlich größer ist, als die Summe seiner Einzelteile. Genau diesem Prinzip folgt auch Ender Lilies: Quietus of the Knights, denn das 2D-Action-RPG der japanischen Studios Live Wire und Adglobe bedient sich ausgiebig bei From Softwares Souls-Reihe, greift viele Elemente aus dem Metroidvania-Genre auf, und streut dann noch eine Prise verträumte Nier-Melancholie über die Mixtur.

Tödlicher Regen (diesmal ohne Norman Reedus)

Ender Lilies befördert euch in eine postapokalyptische Fantasy-Welt, das Endland, in dem gerade sprichwörtlich alles den Bach heruntergeht. Denn ein unheilvolles, als Todesregen bezeichnetes Phänomen verwandelte die einst stolze Monarchie und ihre Anhänger in garstige, wahnsinnige Monster, die nun auf jeden losgehen, der vom Regen selbst verschont wurde. Um der Katastrophe Herr zu werden, setzt die örtliche Kirche auf die Weißpriesterinnen, Mädchen, die die Seelen der Verwandelten läutern und die Verbreitung der Monsterplage aufhalten sollen. Und das letzte dieser Mädchen, ihr ahnt es schon, verkörpert ihr.



Der schwarze Ritter erweckt euch zu Beginn des Abenteuers aus dem Schlaf und steuert immer wieder Kommentare zur Spielwelt und ihrer Geschichte bei.


Die meisten größeren Bosse verleihen euch nach ihrem Tod eine neue Movement-Fähigkeit. Dann heißt es: alle bisher unzugänglichen Bereiche abklappern!



An den wunderschönen Effekten, Grafikfiltern und der tollen Farbgebung des Spiels kann man sich kaum sattsehen – ein Faible für Gothic-Horror vorausgesetzt.

Der irre Ritter Ulv hat uns einen halben Tag gekostet, bis wir ihn bezwungen hatten. Dass wir trotzdem nicht gefrustet waren, liegt am tollen, fairen Design der Kämpfe!

Lily, eine stumme, fragile und schneeweiß gekleidete junge Frau. Da ihr in der Rolle natürlich wenig gegen die albtraumhaften Kreaturen ausrichten könnt, ruft ihr euch mächtige Freunde zu Hilfe: Sobald ihr euren Job als Priesterin erfüllt und eine verzweifelte Seele befreit habt, könnt ihr sie für eure Zwecke einsetzen. Einen schwarzen Ritter, zu dem ihr eine persönliche Bindung zu haben scheint, habt ihr von Anfang an dabei. Jede weitere Seele müsst ihr den entstellten Bewohnern des Königreichs erst im Kampf entreißen, und recht oft werdet ihr dabei eine kurze, tragische Zusammenfassung ihrer Lebensgeschichte zu lesen bekommen. Als Weißpriesterin seid ihr also nicht nur optisch der einzige Lichtblick im von düsterer Tristesse gekennzeichneten Endland, in dem ihr euch wiederfindet.

So richtig schön …

Weder das Souls-like-, noch das Metroidvania-Genre sind für ihre üppigen und ausführlich erzählten Stories bekannt, und auch in Ender Lilies müsst ihr euch vieles zusammenreimen oder in Notizen und Item-Beschreibungen nachlesen. Den Großteil der erzählerischen Last trägt hier jedoch ohnehin die phänomenale Präsentation, denn Ender Lilies ist trotz seiner finsteren Prämisse eines der schönsten und atmosphärischsten 2D-Spiele der letzten Jahre! Die liebevoll gestalteten, märchenhaften Hintergründe mit ihrer stimmungsvollen, wenn auch tristen Farbgestaltung wirken wie begehbare Artworks und viele Spezialeffekte sind geradezu verschwenderisch detailliert. Was der opulenten Optik jedoch die Krone aufsetzt, sind die Charaktere und Feinde. Egal, ob verbündete Seelen oder groteske Monster: Die Figuren sind wahnsinnig filigran gezeichnet, in einem fantastischen Gothic-Horror-Stil gestaltet und so butterweich und dynamisch animiert, dass sie die Grenze zwischen 2D und 3D verschwimmen lassen. Ganz großes Kino! Der Soundtrack tut sein Übriges und untermalt die optische Pracht mit gefühlvoller, verträumter Musik. Wo ihr anderswo beim Bosskampf mit lautem Orchester-Tamtam und lateinischem Gejaule rechnen würdet, überrascht Ender Lilies etwa mit einem ruhigen Geigen-Stück. Und das ist vor allem dann überraschend, wenn man bedenkt, wie bockschwer, blitzschnell und intensiv das dazugehörige Gefecht verläuft.

… schwer!

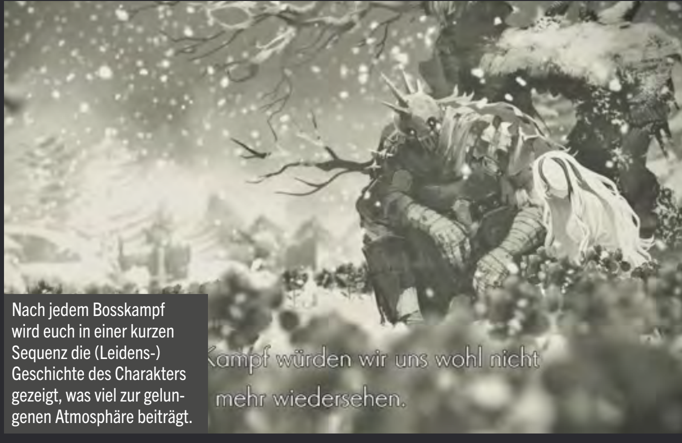
Da es eure Aufgabe ist, durch das Endland zu ziehen und die Seelen vieler wahnsinniger Krieger zu läutern, könnt ihr euch vorstellen, dass eure etwa 20-stündige Reise von jeder Menge Gekämpfe durchzogen ist. Euer namenloser Ritter-Freund steht euch mit einer schnellen Schwertcombo zur Seite, der Irre Ulv (der mit der Geigenmusik) schwingt seine Klauen, ein Bogenschütze verschießt etwa Pfeilfächer und eine Hexe zielsuchende Feuerbälle. In zwei wechselbaren Skillsets könnt ihr je drei dieser Begleiter ausrüsten und per Knopfdruck blitzschnell herbeirufen. Einige Nahkampf-Charaktere dürft ihr unbegrenzt oft rufen, die meisten Skills geben jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Nutzungen her, bevor ihr sie an einem Rastpunkt wieder auffüllen müsst. Setzt ihr euch auf eine der sehr großzügig verteilten Bänke in der Spielwelt, wird alles aufgefüllt,

Große, fliegende Gegner sind wie geschaffen für den Pfeilfächer des Bogenschützen. Auch sonst könnt ihr euch das Leben einfacher machen und euch Frust ersparen, wenn ihr mit den richtigen Skills gegen die richtigen Gegner vorgeht.

Immer wieder trefft ihr auf Miniboss-Versionen der Standardgegner, die euch teils mit neuen Angriffen beharken und euch auf diese Weise das Leben schwermachen. Als Belohnung winkt die Seele des jeweiligen Gegners, die ihr dann in Form einer neuen Kampf-Fähigkeit benutzen dürft. Bloodstained lässt grüßen!

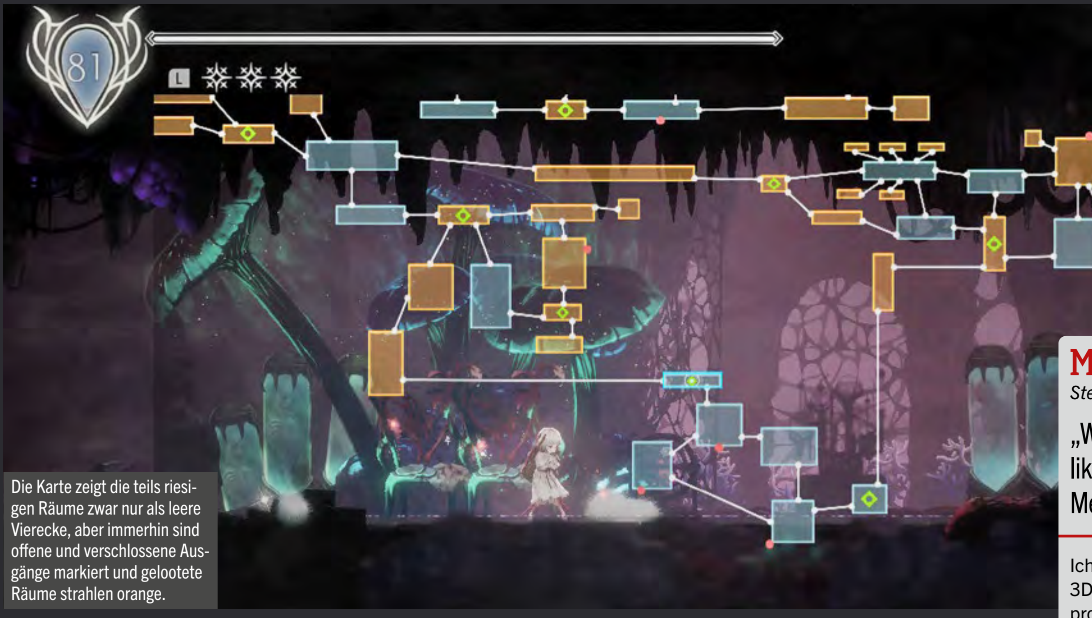
Die Rastplätze übernehmen die Rolle von Checkpoints (oder Leuchtfeuern): Hier verbessert ihr eure Gefährten, füllt Heiltränke wieder auf und lasst Gegner respawnen.

aber auch sämtliche Standardgegner erwachen dann wieder zum Leben. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist fast durchweg angenehm fordernd und verlangt gutes Ausweichtiming, das Lernen gegnerischer Muster und den Einsatz der richtigen Attacke im richtigen Moment. Schon Standard-Feinde sind kein Kanonenfutter, und durch die Begrenzung auf zunächst nur drei Heil-Items könnt ihr euch nicht viele Fehler erlauben. Kombiniert mit der großzügigen Checkpoint-Verteilung ergeben sich kurze, aber intensive Spießrutenläufe. Mehr Ausdauer müsst ihr für die Bosskämpfe mitbringen: Die Attacken der Feinde sind stets nachvollziehbar, gefährlich und hervorragend animiert. Allerdings sind viele Bosse so widerstandsfähig, dass ihr minutenlang auf sie eindreschen müsst. Hier kommt euch eine motivierende Ausdauer-Mechanik zugute: Je mehr Treffer ihr einem Feind hintereinander zufügt, desto leerer wird seine Haltungs-Leiste, und ein vollständiges Aufbrauchen lässt euch ein paar saftige Treffer ohne Gegenwehr landen. Dieses System sorgt für einen spannenden Flow, da ihr nicht nur tödlichen Kombos ausweichen müsst, sondern auch die feindliche Ausdauer stets niedrig halten solltet. Einziger Wermutstropfen in den Bosskämpfen: Sie spielen sich überwiegend sehr ähnlich. Meist konfrontiert ihr einen menschenähnlichen Gegner, hechtet euch unter seinen blitzschnellen Angriffen hindurch und schlagt ihm dann in den Rücken. Alternative Taktiken oder der strategische Einsatz eurer vielen Fähigkeiten werden hier, im Gegensatz zu den Kämpfen gegen die abwechslungsreichen Standardgegner, kaum verlangt. Klar, auch die Souls-Spiele funktionieren nun mal im Duell-Format besonders gut, und Ender Lilies macht mit



Nach jedem Bosskampf wird euch in einer kurzen Sequenz die (Leidens-) Geschichte des Charakters gezeigt, was viel zur gelungenen Atmosphäre beiträgt.


Manche Gefährten, die ihr ruft, bleiben eine Zeit lang aktiv und verursachen Schaden. Währenddessen könnt ihr mit euren Nahkampf-Gefährten weiter angreifen.



Die Karte zeigt die teils riesigen Räume zwar nur als leere Vierecke, aber immerhin sind offene und verschlossene Ausgänge markiert und gelootete Räume strahlen orange.

seiner griffigen Steuerung, fairen Attacken und präzisen Hitboxen genau das richtig, was andere Genrevertreter gerne verpatzen. Gerade die 2D-Perspektive hätte jedoch etwas mehr Variation und Kreativität in den Bosskämpfen ermöglichen können.

Mehr Wege, ins Gras zu beißen?
Auch als Metroidvania bringt Ender Lilies ein starkes Fundament mit: Die Karte ist riesig, sie ist trotz der stets vorherrschenden melancholischen Stimmung optisch abwechslungsreich, freischaltbare Abkürzungen sind zahlreich vorhanden und sorgen immer wieder für erleichterte Aha-Momente. Da ihr eure Angriffe und Lebenspunkte primär mit seltenen Ressourcen und ausrüstbaren Relikten aufmotzt, lohnt es sich zudem, jede Ecke in jedem Raum abzugrasen. Ihr bekommt gerade genug, um eure Lieblingsfähigkeiten hochzuleveln, nutzloser Loot existiert dadurch quasi nicht. Und wie es sich für ein Metroidvania gehört, könnt ihr jede Menge Orte erst dann erreichen, wenn ihr einem späteren Boss die entsprechende Movement-Fähigkeit abgeluchst habt. Durch die von Anfang an verfügbare Schnellreise geht die Rückkehr in alte Gebieten zudem angenehm flott. Allerdings verlässt sich Ender Lilies beim Leveldesign etwas zu sehr auf seine gelungenen Kämpfe, um für Herausforderung zu sorgen: Es gibt keine Fallen, keine ausgeklügelten Sprungpassagen, kaum kreative Architektur in den Arealen, sondern fast nur langweilige, eckige Räume mit schwebenden Plattformen. Gegner sind zwar sinnvoll platziert und halten euch mit Projektilen und Flächenangriffen bei der Stange, das Leveldesign verkommt aber schnell zum Einheitsbrei. Hierbei hinkt Ender Lilies anderen Metroidvanias leider etwas hinterher. Sucht ihr also vor allem nach einem 2D-Souls-like mit hervorragend designten Kämpfen, findet ihr bei Ender Lilies eines der besten und vor allem schönsten Spiele dieses Subgenres. Die Metroidvania-Komponente funktioniert gut, wenn sie auch recht generisch ist. Vor allem Freunde beider Genres in Kombination sollten sich Ender Lilies jedoch unbedingt anschauen, denn trotz seiner Patzer ist es ein sehr gelungener Mix geworden, der sich gerade als Überbrückung für die Wartezeit auf Hollow Knight: Silksong hervorragend eignet! ❑



Im Verlauf des Spiels sammelt ihr eine stattliche Anzahl an Relikten, die euch kleine Perks und Boni verschaffen.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Wunderschönes Souls-like mit Schwächen im Metroidvania-Part"

Ich habe schon so einige 2D- und 3D-„Nachahmer" von Dark Souls ausprobiert, aber wenige haben es tatsächlich geschafft, das hohe Niveau ihrer geistigen Vorbilder zu erreichen. Ender Lilies jedoch gelingt dies mit Bravour: Das Gameplay ist intensiv, herausfordernd, fair und motivierend. Bei den Spießrutenläufen durch mit Gegnern vollgestopfte Räume darf ich mein ganzes Fähigkeiten-Repertoire auspacken, die Bossfights setzen dagegen auf blitzschnelle Nahkampf-Duelle. Ich hätte mich nur nach einem Funken mehr Abwechslung gesehnt: Die stets ähnlich gestalteten Räume fühlen sich irgendwann nach immer mehr vom Gleichen an, viele Obermotz-Kämpfe ebenso. Dass ich es trotzdem kaum erwarten konnte, das nächste Gebiet und neue Feinde zu entdecken, liegt am phänomenalen Artstyle, der tollen, melancholischen Hintergrundmusik und dem reduzierten, aber stets nützlichen Loot. Nichtsdestotrotz also ein starkes Spiel, das ich allen Souls- und Hollow-Knight-Fans wärmstens empfehlen kann!

PRO UND CONTRA

- ➕ Bildhübsche, detailreiche Präsentation mit butterweichen Animationen
- ➕ Flüssiges, präzises Gameplay mit griffiger Steuerung
- ➕ Fantastisches Charakterdesign
- ➕ Anspruchsvoller, aber fairer Schwierigkeitsgrad mit wenigen Ausreißern
- ➕ Atmosphärischer, thematisch passender Soundtrack
- ➕ Reduziertes, aber motivierendes Fortschritts- und Lootsystem
- ➕ Hervorragend designte Bosskämpfe …
- ➖ … die immer sehr ähnlich ablaufen
- ➖ Größtenteils langweiliges, uninspiriertes Leveldesign mit wenig Wiedererkennungswert
- ➖ Keine herausfordernden Sprungabschnitte oder Gefahren abseits der Gegner
- ➖ Kaum eigene Gameplay-Ideen



PC Games INNOVATION

Genre: Adventure
Entwickler: Team Salvato
Hersteller: Serenity Forge
Termin: 30. Juni 2021
Preis: 12,49 Euro
USK: ab 18 Jahren

Doki Doki Literature Club Plus!

Poesie trifft auf Dating-Sim trifft auf Psycho-Horror – ein irrer Trip!

Von: Christian Dörre

Bereits vor etwa vier Jahren erschien die von Team Salvato entwickelte Visual Novel Doki Doki Literature Club! und sorgte dort für Furore. Der Titel wurde im ersten Vierteljahr nach Veröffentlichung zwei Millionen mal heruntergeladen, sahnte Ende 2017 einige Preise ab und 2018 stand es schließlich im Fokus britischer Medien, da es angeblich zu dem Selbstmord eines 15-jährigen geführt haben soll (was letztendlich aber vollkommen aus der Luft gegriffen war). Doch was macht diesen Titel, der auf den ersten Blick aussieht wie eine stinknormale Japano-Dating-Sim, so besonders? Und was lässt Menschen annehmen, dass das Spiel etwas mit dem Suizid eines Teenagers zu tun habe? Nun, diese Fragen können wir uns nun erneut selbst beantworten, denn unlängst erschien die Visual Novel als Doki Doki Literature Club Plus! mit zusätzlichen Inhalten für faire knapp 13 Euro.

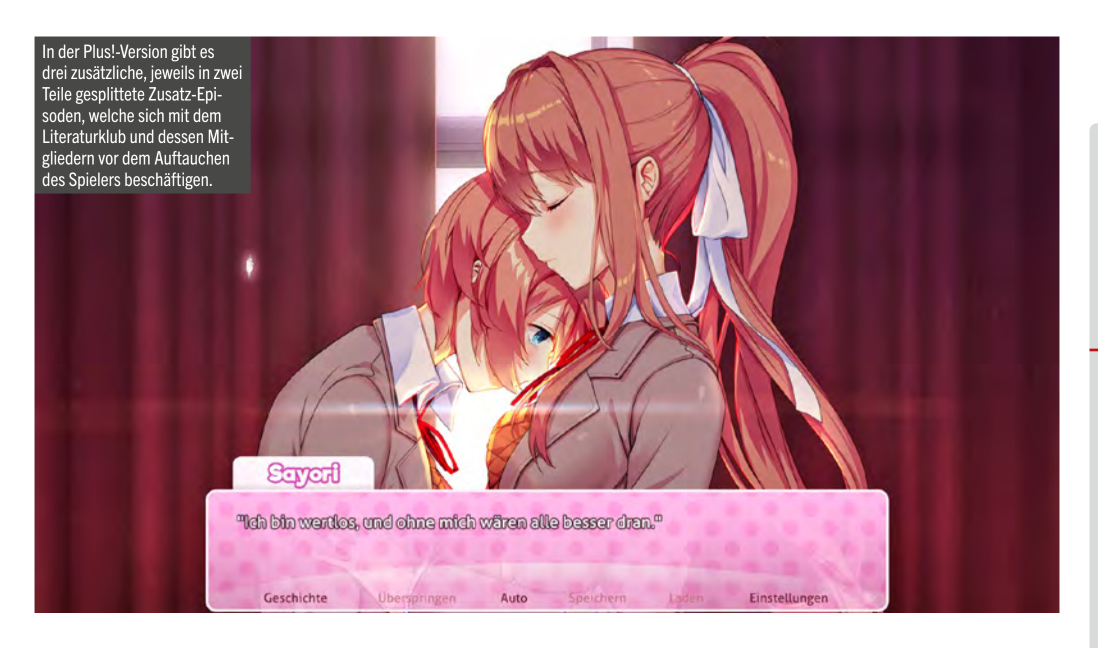
Date Poets Society

Bereits vor dem Start warnt das von der USK ab 18 Jahren freigegebene Spiel vor Inhalten, welche für sensible oder unter Angststörungen leidende Personen verstören könnten. Es wird sogar ein optionaler Spoiler-Modus angeboten, in dem einen das Spiel direkt vor einer Szene warnt und man diese dann überspringen kann. Das scheint zunächst ziemlich übertrieben, denn Doki Doki beginnt vollkommen harmlos. Wir übernehmen die Rolle eines Protagonisten, dessen Namen wir frei wählen dürfen und erleben fortan eine in Standbildern und im Anime-Look vorgetragene Story. Unsere Kindheitsfreundin Sayori holt uns auf dem Schulweg ein und überredet uns, nach der Schule mit in ihren Literaturklub zu gehen. Unser Protagonist ist davon



Im titelgebenden Literaturklub tauscht ihr mit den anderen Mitgliedern Gedichte aus und bekommt Schreibtipps. Noch wirkt alles normal.

Je nachdem an welche der vier Frauen ihr euch ranschmeißt, kommt es immer wieder zu „romantischen“ Momenten.



In der Plus!-Version gibt es drei zusätzliche, jeweils in zwei Teile gesplittete Zusatz-Episoden, welche sich mit dem Literaturklub und dessen Mitgliedern vor dem Auftauchen des Spielers beschäftigen.

zunächst wenig begeistert, doch im Klub trifft er neben Sayori noch auf drei weitere hübsche Frauen, denen er gerne nahe sein möchte, sodass er beschließt, Mitglied des Klubs zu werden. Wir haben dabei keinerlei Entscheidungsmöglichkeit, die Story ist linear. Eigentlich klicken wir uns nur durch Textboxen. Wir können lediglich wählen, welcher der jungen Damen wir mehr unserer Aufmerksamkeit widmen. Dies geschieht im so ziemlich einzigen interaktiven Teil des Spiels, in dem wir Gedichte „schreiben" sollen, denn jedes Klubmitglied muss für den nächsten Tag ein paar Verse texten und sich darüber mit den anderen austauschen. Allerdings müssen wir nicht wirklich schreiben, sondern nur aus einer Liste verschiedene Schlagworte wählen, welche die thematische Ausrichtung und den Stil unseres Gedichts bestimmen. Hier wählt man dann die Schlagworte, von denen man denkt, dass sie dem favorisierten Mädchen gefallen. Yuri ist beispielsweise recht introvertiert und steht auf Düsteres, während die vorlaute Natsuki „süße" Worte mag, wie beispielsweise „Regenbogen". So bestimmt man, in der Gunst wessen Charakters man steigt und kann so individuelle (romantische) Szenen mit den Figuren freischalten, was genauso wie die drei unterschiedlichen Enden für Wiederspielwert, des etwa drei bis vier Stunden dauernden Spiels sorgt. In der Plus!-Version gibt es zudem drei, jeweils nochmal in zwei Kapitel unterteilte Zusatzepisoden. Eine Episode dauert etwa 20 Minuten und erzählt ein wenig vom Literaturklub, bevor der Protagonist dort eintrat. Gerade durch den Anfang von Doki Doki muss man sich jedoch oftmals durch nicht enden wollende Dialoge über Poesie quälen, die zwar einen Zweck erfüllen, aber trotzdem stinklangweilig sind.

Düster und immersiv

Und warum ist Doki Doki Literature Club Plus! jetzt so verstörend? Nun, das liegt daran, dass die Geschichte eine Richtung einschlägt, die man so nicht erwartet. Wer sich schnell gespoilert fühlt, sollte jetzt auch nicht mehr weiter lesen, denn ohne ein paar Andeutungen (keine direkten Spoiler, versprochen!) kann man den Titel schlecht einordnen. Mit der Zeit bekommt man schon so eine Ahnung, dass irgendwas in diesem Literaturklub oder vielmehr mit dessen Mitgliedern nicht stimmt und schon bald spielen sich dramatische und tragische Szenen ab, die unter die Haut gehen und teilweise überraschend immersiv sind. Doki Doki hat einige sehr clevere Ideen, welche die Eigenheiten des Mediums nutzen, um die Spieler auf eine Art und Weise zu packen, die so in einem Buch, Comic oder Film nicht möglich wären. Das Spiel behandelt dabei Themen wie Depressionen, Selbstverletzung und Obsession und wird dabei quasi zu einer Dekonstruktion der Klischee-Teenager-Romanze. Das macht es so kreativ, dass man als Spieler immer mehr in diesem düsteren Strudel versinkt. Doki Doki ist eine äußerst interessante, clevere und sehr mitnehmende Erfahrung, an die man sich lange erinnern wird, und die zeigt, zu was das Medium Videospiel selbst in einem Genre, das kaum oder gar nicht auf Interaktivität setzt, fähig ist. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



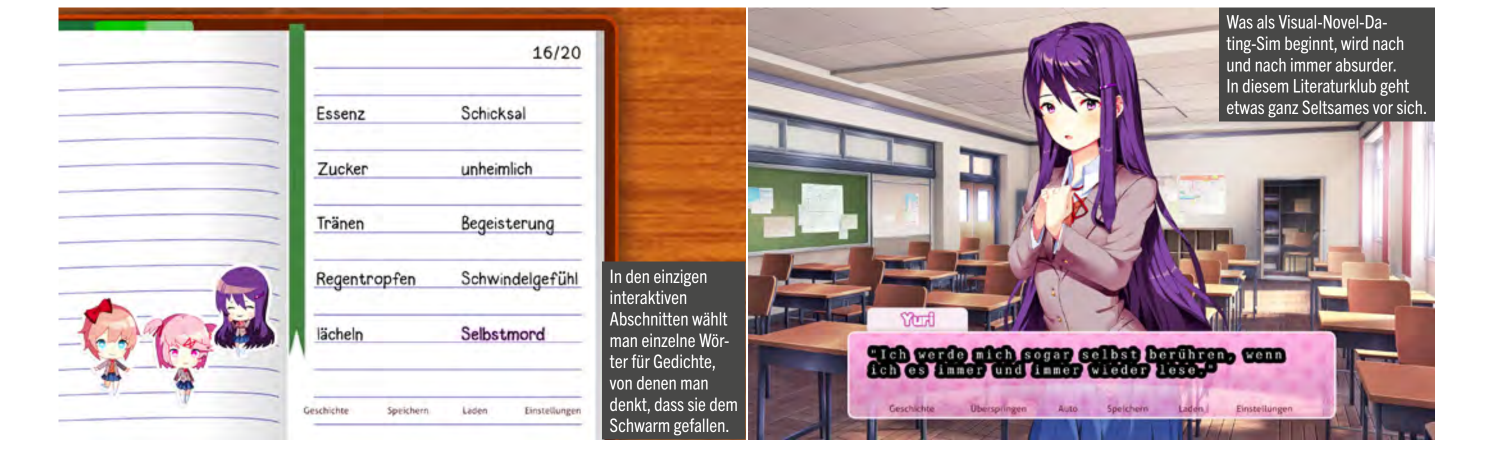
„Gruseliger als das neue Resident Evil – eine verstörende Erfahrung."

Weder mit Visual Novels noch mit Dating-Sims oder gar diesem typischen Manga-/Anime-/Kindchen-Look kann ich normalerweise irgendwas anfangen, aber zu Doki Doki Literature Club hörte ich immer so vielversprechende Aussagen, dass ich mich glücklicherweise auf die neue Plus!-Version einließ. Doki Doki ist kein angenehmes Spiel, die Warnungen vor Spielstart sind berechtigt, doch als jemand, der immer auf der Suche nach Spielen ist, die etwas besonders originell machen oder die Eigenheiten des Mediums Videospiel nutzen, bin ich froh, diesen verstörenden Horror-Trip erlebt zu haben. Im Gegensatz zu vielen „richtigen" Horrorspielen schaffte es dieses Textbox-Durchgeklicke tatsächlich mehrmals, dass mir ein Schauer über den Rücken lief. Das lässt mich die fehlende Interaktivität und einige unfassbar langweilige Dialoge verschmerzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessanter Story-Verlauf basierend auf vielen cleveren Ideen
- ➕ Gut funktionierender psychologischer Horror
- ➕ Nette Zusatzkapitel, die Hintergründe zu den Charakteren offenbaren
- ➕ Überraschend immersives Erlebnis
- ➕ Wiederspielwert dank verschiedener Enden
- ➖ Teils unfassbar langweilige Dialoge zu Beginn des Spiels
- ➖ Kaum Interaktivität
- ➖ Dudelmusik
- ➖ Einige Schreib- und Grammatikfehler in der deutschen Übersetzung





In den einzigen interaktiven Abschnitten wählt man einzelne Wörter für Gedichte, von denen man denkt, dass sie dem Schwarm gefallen.

Was als Visual-Novel-Dating-Sim beginnt, wird nach und nach immer absurder. In diesem Literaturklub geht etwas ganz Seltsames vor sich.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

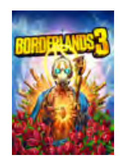
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

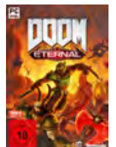
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

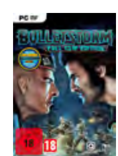
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

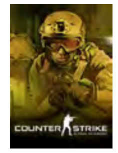
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

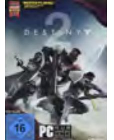
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

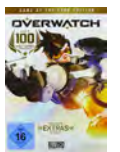
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

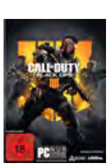
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

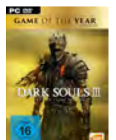
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

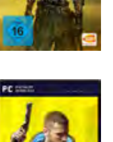
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

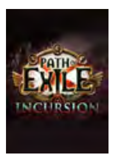
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



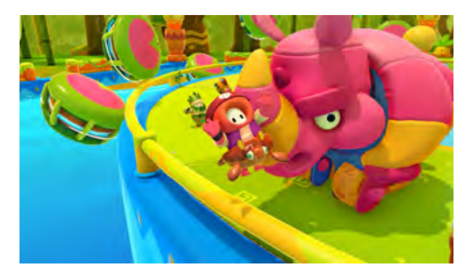
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Fall Guys: Ultimate Knockout – Season 5

Auch nach über einem Jahr erfreut sich Fall Guys: Ultimate Knockout großer Beliebtheit bei Fans des Battle Royales der etwas anderen Art. Die Entwickler von Mediatonic schickten ihre spaßige Bohnen-Action nun bereits in die fünfte Saison. Diesmal steht alles unter dem Motto „Dschungel-Abenteuer". Entsprechend sind die sechs neuen Kurse mit Palmen, Wasserlilien, wilden Tiere und Lianen sehr naturnah gestaltet. Dabei verpassen die Entwickler den bekannten Hindernissen nicht nur einen neuen Anstrich, sondern denken sich auch diverse neue Gemeinheiten aus. So gibt es zum Beispiel wilde Nashörner, die nichts lieber machen, als eure Bohne von der Strecke zu katapultieren. Neben neuen Strecken erwarten euch natürlich wieder jede Menge neue Kostüme, die im Marktplatz angeboten sowie über den Ruhmespfad verdient werden. Für mehr Abwechslung sollen auch neue Spielmodi sorgen. So könnt ihr jetzt auch zu zweit oder zu dritt im Squad Duos und Squad Trios antreten. Für langanhaltenden Spaß ist auf jeden Fall auch mit Season 5 wieder gesorgt. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3
Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



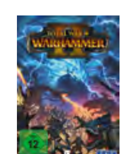
Desperados 3
Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und ihren Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



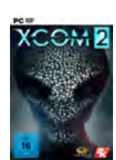
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

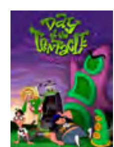
Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange
Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



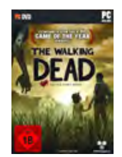
Monkey Island 2: Special Edition
Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Gigapocalypse: Monsterparty 2021
Erinnert ihr euch noch an Rampage? Nein, nicht den selbst für Hollywood-Verhältnisse unsäglichen Streifen mit Rock „The Dwayne" Johnson. Ich meine den Spielhallenklassiker von Midway, der später unter anderem für diverse Amigas, Ataris, den C64 und den PC veröffentlicht wurde, und in dem ihr in der Rolle eines Monsters durch Pixelstädte stampft, Häuser in Geröll verwandelt und den ein oder anderen Menschen-Snack einwerft. Mit Gigapocalypse steht nun nämlich ein ähnlich veranlagtes Spiel auf Steam bereit und ist kürzlich in den Early Access gestartet. Logischerweise geht es nicht mehr ganz so simpel zu wie vor 35 Jahren, vom Pixel-Look mal abgesehen. Statt Affe, Echse und Wolf stehen euch diesmal eine Feuerechse, ein eisiges Insekt sowie ein steinerner Koloss zur Verfügung. Im Verlaufe des Early Access sollen sich zudem unter anderem noch sechs weitere Gigas hinzugesellen. Die bisherigen drei Unholde spielen sich bereits wunderbar verschieden: Die Echse RageZilla hat eine Mischung aus Nah- (per Klaue) und Fernkampf-Attacken (Laser + Feuer), frisst Menschen, um sich zu heilen, und erinnert noch am ehesten an das klassische Rampage. Azurath hingegen ist eher gebrechlich, beschwört dafür aber Eiselementare, Schilde und kämpft bequem aus der Ferne. DoomTerra schließlich haut vor allem im Nahkampf zu und macht sich die Naturgewalten zu eigen. Die Kampagnen-Missionen sind für alle drei Monster dieselben, dafür verfügt jedes über eigene Skill-Trees, die ihr für erlangte Mutationspunkte freischaltet. Schön: In den Missionen, die ihr notwendigerweise immer wieder spielt, bis ihr stark genug seid, ist sofort jedes Upgrade bemerkbar. Schon jetzt ein echter Spaß! **Sascha Lohmüller**



Rennspiele
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally
Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021
Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4
Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft

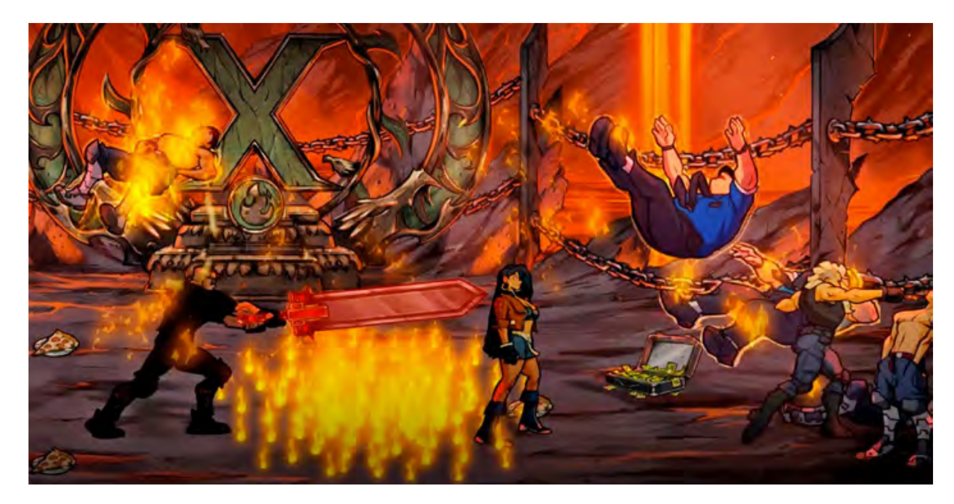


Project Cars 2
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Streets of Rage 4: Mr. X Nightmare

Im letzten Jahr erschien mit Streets of Rage 4 eine wahre Offenbarung für Brawler-Fans, denn die Fortsetzung zur Mega-Drive-Kultreihe zeigte, dass Sidescroll-Beat-'em-Ups auch heutzutage noch mächtig Laune machen. Dies trifft auch auf den DLC Mr. X Nightmare zu, der gerade mal knappe 8 Euro kostet und dem Prügelspiel neue Inhalte spendiert. So darf man die Charaktere nun optisch rudimentär bearbeiten, eigene Kampfstile erstellen und drei weitere Fighter sind spielbar. Man darf jetzt mit dem aus Teil 2 bekannten Wrestler Max, Mr. X' Handlanger Shiva sowie SoR-4-Boss Estel in den Kampf ziehen. Deren Stile machen auch spielerisch richtig Laune. Das Kernstück des DLCs ist allerdings der Survival-Modus, in dem einen neue Gegner, neue Waffen und neue Spezialangriffe, aber auch ein paar nette Retro-Überraschungen erwarten. Der Clou bei dem Modus: Nach jeder Runde kommt man per Holodeck in ein anderes Setting und nach einer bestandenen Runde erhält man dauerhafte Boni wie verbesserte Defensive oder Gift- und Eis-Angriffe. So bleibt man stets motiviert, einen neuen Highscore aufzustellen und Special-Moves freizuschalten. **Christian Dörre**



Online-Rollenspiele

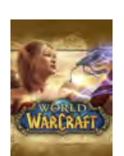
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

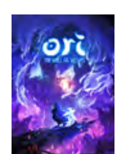
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

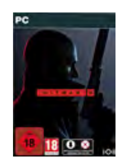
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

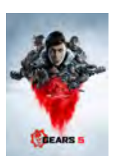
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

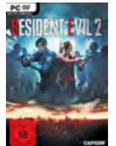
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen



Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



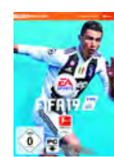
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

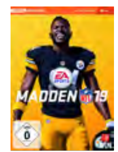
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

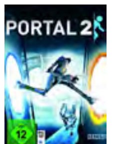
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

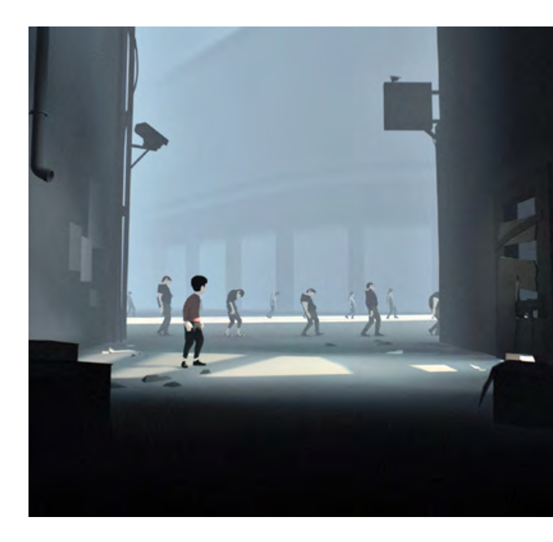
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Aller Anwälte Anfang ist ausgezeichnet

Anlässlich des Releases von The Great Ace Attorney, zu dem ihr in dieser Ausgabe den Test findet, will ich euch unbedingt ans Herz legen, auch jenen Spielen eine Chance zu geben, mit denen die Ace-Attorney-Serie einst ihren Anfang nahm. Erstmals 2001 Japan-exklusiv für den Game Boy Advance erschienen, wanderte die Reihe via Ports später auf den Nintendo DS, dann den 3DS und schlussendlich auf so ziemlich alle Plattformen der Welt. Seit 2019 sind die ersten drei Spiele, die zusammen eine übergreifende Geschichte erzählen, grafisch grunderneuert auch für den PC erhältlich. In allen drei Abenteuern steuern wir primär den jungen Anwalt Phoenix Wright, der sich seine Sporen im Gerichtssaal verdient und vom Rookie zum Star der Juristerei aufsteigt. Die Visual Novels sind mit allerlei Rätseln angereichert, die ihr löst, indem ihr inner- und außerhalb der Prozesse mit Zeugen redet und logisch kombiniert. Das macht alles Spaß, vor allem aber lebt die Reihe von den toll geschriebenen Geschichten, die viel Humor bieten, aber auch nicht vor ernsten Themen zurückschrecken. Gemordet wird schließlich in jedem Fall! Schade bloß, dass die zahlreichen weiteren Serienteile bisher nicht für den PC zu haben sind. Apollo Justice, Dual Destinies, Spirit of Justice, die beiden Spin-offs rund um Staatsanwalt Miles Edgeworth, und das Professor-Layton-Crossover werden hoffentlich auch bald mal nachgereicht! **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE

Roberta Williams

Roberta Williams gilt als eine der einflussreichsten Frauen der Gaming-Geschichte. Wir haben uns ihren beeindruckenden Werdegang mal genauer angeschaut, beginnend bei Mystery House über King's Quest und Phantasmagoria bis hin zu ihrer ersten Buchveröffentlichung im März 2021.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Mission Asteroid lässt sich in wenigen Stunden durchspielen und wurde aufgrund seiner recht einfachen Rätsel als Auftaktspiel der Hi-Res-Adventure-Reihe konzipiert. (Quelle: Moby Games)



Dieses Foto zeigt Ken und Roberta Williams während ihrer Gründerjahre. Im Jahr 2014 wurden die beiden für ihre Verdienste mit dem Industry Icon Award ausgezeichnet. 2020 überreichte man ihnen den begehrten Pioneer Award. (Quelle: The Game Awards)

Die im Süden Kaliforniens, knapp 30 Kilometer östlich von Los Angeles aufgewachsene Roberta Williams trägt zu ihrer Geburt am 16. Februar 1953 zunächst den Familiennamen Heuer. Ihre Mutter Nova Heuer ist Hausfrau und hat ein sehr gutes Händchen für Ölmalerei. Ihr Vater John hingegen, ein gelernter Gartenbauer, verdient seine Brötchen als Landschaftsinspektor für den Landkreis Los Angeles. Als Roberta etwa eineinhalb Jahre alt ist, kommt außerdem ihr Bruder John zur Welt. Schon als Kind hegt Roberta eine große Begeisterung für das Erfinden von Geschichten, die sie am liebsten der ganzen Familie erzählt. Sie selbst nutzt dabei übrigens nur ungern das Wort Geschichten, sondern spricht stattdessen von „Filmen“.

Während eines Dates mit einem Freund lernt sie im Alter von 17 Jahren zufällig einen gewissen Ken Williams kennen. Williams ist zunächst gar nicht ihr Typ, meldet sich aber einige Zeit später bei ihr, um mit ihr auszugehen. Obwohl Roberta ihn zunächst als unsicher und schüchtern einstuft, kommen sich die beiden schnell näher. Schon bald hält Roberta große Stück auf ihren klugen Ken, der seinerseits eine feste Beziehung anstrebt. Knapp zwei Jahre später, genauer gesagt am 4. November 1972, geben sich Ken und Roberta das Ja-Wort. Im Jahr darauf bringt sie D.J., ihr erstes gemeinsames Kind, zur Welt. Sechs Jahre später folgt ihr zweiter Sohn Chris.

Die Williams führen eine glückliche Ehe und kommen aufgrund von Kens Job als selbstständiger Programmierer recht gut über die Runden. Eines Tages bringt Ken, der gerade daran arbeitet, eine Firma für Apple-II-Unternehmens-Software auf die Beine zu stellen, einen Teletype-Terminal-Computer mit nach Hause. Während seiner Arbeit an einem Buchhaltungsprogramm stößt er in einem Software-Katalog auf ein von William Crowther und Don Woods entwickeltes Text-Adventure namens Colossal Cave Adventure. Das Spiel ist einer der allerersten Vertreter seiner Art und zieht Ken sofort in seinen Bann. Nicht zuletzt deshalb zeigt er es Roberta, und auch sie ist Feuer und Flamme. Wenig später haben beide Colossal Cave Adventure durchgespielt und wollen mehr. Als sie jedoch feststellen, dass es kaum weitere Spiele dieser Art gibt, fasst Roberta den Entschluss, selbst ein Adventure auf die Beine zu stellen. Als inhaltliche Inspirationsquelle dient ihr der 26. Kriminalroman aus der Feder der weltberühmten britischen Schriftstellerin Agatha Christie: „Und dann gabs keines mehr“.

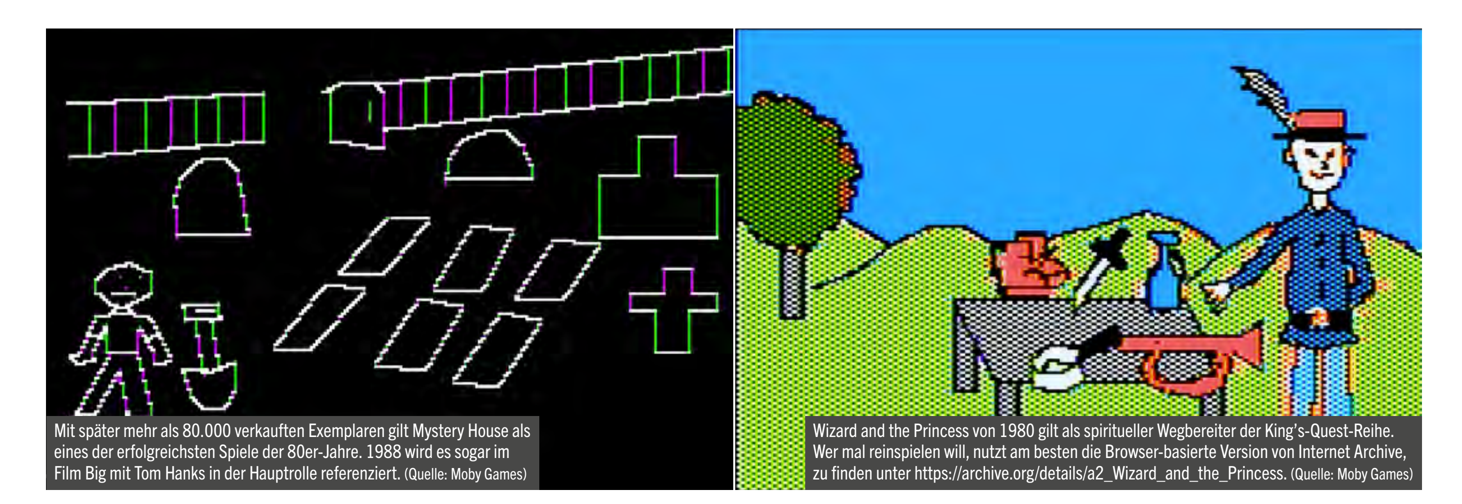
Das erste Adventure nimmt Formen an

Während sich Roberta Geschichte, Figuren und Szenario ausdenkt, bittet sie Ken, die Programmierung zu übernehmen – in diesem Fall auf dem damals sehr beliebten Apple-II-Heimcomputer. Ken liebt Robertas Enthusiasmus, ist allerdings der Meinung, dass sie mit einem rein textbasierten Adventure keinen bleibenden Eindruck im Markt hinterlassen lassen werden. Genau deshalb schlägt er vor, die Geschichte mit Bildern zu untermalen. Gesagt, getan. Das zunehmend spielebegeisterte Duo kauft einen sogenannten VersaWriter, eine Art Vorläufer heutiger Zeichen-Tablets. So ausgestattet, ist es für Roberta nun ein Leichtes, über 70 verschiedene Grafiken für ihr Projekt namens Mystery House anzulegen. Einziges Problem: Weil eben diese Zeichnungen nicht alle auf eine 5,25-Zoll-Diskette passen, muss Ken tricksen und eine Programmroutine schreiben. Jede Szene wird damit auf Basis von Koordinaten gezeichnet und muss nicht mehr als einzelne Datei auf dem Datenträger abgelegt werden. Am 05. Mai 1980 ist es schließlich so weit: Mystery House, das erste Produkt ihrer 1979 gegründeten Firma On-Line Systems wird fertiggestellt und kann von Kunden per Post für 24,95 Dollar bestellt werden. Das passende Inserat dazu schalten die Williams in der Zeitschrift Micro.

Allzu große Erwartungen haben die beiden nicht. Doch das Spiel rund um eine viktorianische Villa, in der der Spieler zusammen mit sieben anderen Personen eingeschlossen wird, trifft erzählerisch einen Nerv und geht weg wie warme Semmeln. Allein in der Anfangsphase verkauft das Ehepaar über 10.000 Spiele. Dies wiederum ermöglicht den Williams, weitere Games-Projekte in Angriff zu nehmen, die sie fortan zur besseren Wiedererkennbarkeit der sogenannten Hi-Res-Adventure-Serie zuordnen. Durch den plötzlichen Geldsegen ist das Ehepaar außerdem in der Lage, einen schon länger geplanten Ortswechsel vorzunehmen. Sie sagen Los Angeles Lebewohl und ziehen ca. 410 Kilometer weiter gen Norden nach Coarsegold, ein idyllisches Örtchen mit tollem Blick auf die Sierra Nevada und unweit entfernt vom weltbekannten Yosemite National Park sowie der Apfelplantage ihrer Eltern. Ihre Büros hingegen richten sich die Williams im benachbarten, nicht minder beschaulichen Oakhurst ein.

Aufbruch in fabelhafte Welten

Nach dem Umzug konzipiert Roberta ihr zweites Hi-Res-Adventure. Wizard and the Princess


Mit später mehr als 80.000 verkauften Exemplaren gilt Mystery House als eines der erfolgreichsten Spiele der 80er-Jahre. 1988 wird es sogar im Film Big mit Tom Hanks in der Hauptrolle referenziert. (Quelle: Moby Games)

Wizard and the Princess von 1980 gilt als spiritueller Wegbereiter der King's-Quest-Reihe. Wer mal reinspielen will, nutzt am besten die Browser-basierte Version von Internet Archive, zu finden unter https://archive.org/details/a2_Wizard_and_the_Princess. (Quelle: Moby Games)

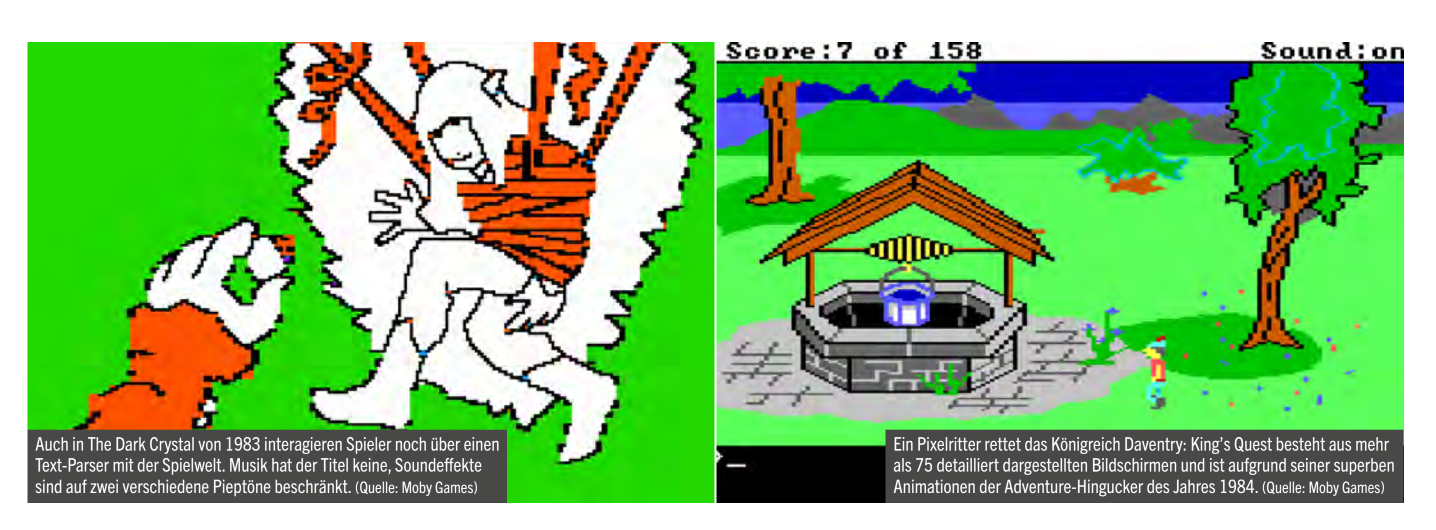
Time Zone (1982) bestand aus ca. 1400 Bildschirmen. Zur Einordnung: Konkurrierende Adventures jener Zeit hatten im Schnitt nur knapp 90 Bildschirme. (Quelle: Moby Games)

verfügt im Gegensatz zu Mystery House bereits über farbige Grafiken und erzählt die Geschichte eines mutigen Wandersmannes, der aufbricht, um die Tochter von König George aus dem Gebirgsschloss des finsteren Magiers Harlin zu befreien. Grundlage für den gut geschrieben Plot ist diesmal aber kein Krimi, sondern vielmehr Robertas Faible für Märchen. Auch Wizard and the Princess erscheint noch im Jahr 1980 und mausert sich mit mehr als 60.000 verkauften Exemplaren zum nächsten Hit aus dem Hause On-Line Systems. Womit auch schon die Brücke zu Mission Asteroid geschlagen wäre, das 1981 erscheint. Das Spiel – in dem ein Astronaut die Erde vor einem Asteroiden-Einschlag retten muss – ist zwar das dritte Adventure aus der Feder von Roberta, wird jedoch aufgrund seiner höheren Einsteigerfreundlichkeit, seichterer Rätsel sowie der deutlich kürzeren Spielzeit auf der Verpackung als Hi-Res-Adventure #0 bezeichnet. Die Idee dahinter: Wenn Genre-Fans die Spieleserie mit Mission Asteroid beginnen, dann würde es ihnen später leichter fallen, auch Mystery House und Wizard and the Princess lösen zu können.

Während Mission Asteroid ein eher überschaubares Spiel ist, stellt sich Robertas nächstes Unterfangen – das 1982 veröffentlichte Time Zone – als wahres Mammutprojekt heraus. Zusammen mit zehn anderen Personen arbeitet Robert knapp ein Jahr lang an der Fertigstellung einer Zeitreise-Odyssee mit 39 verschiedenen Szenarien und knapp 1400 (!) Bildschirmen, bei welcher Spieler unter anderem historischen Persönlichkeiten wie Cleopatra, Julius Caesar, Christopher Columbus, Robin Hood und Benjamin Franklin begegnen. Für damalige Verhältnisse ist das Spiel wahrlich gigantisch. So gigantisch, dass es sechs 5,25-Zoll-Disketten benötigt und zu einem Preis von 99 US-Dollar verkauft wird. Würde man Letzteren auf heutige Verhältnisse umrechnen und die Inflation berücksichtigen, dann entspräche dies in etwa einem Preis von 274 Dollar! Ergänzend dazu entschließen sich die Williams, das Spiel mit einem aufwendig designten Poster im Kinofilm-Stil zu bewerben.

Erste Medienriesen klopfen an

Der Produktionsaufwand für Time Zone kann sich sehen lassen und



Auch in The Dark Crystal von 1983 interagieren Spieler noch über einen Text-Parser mit der Spielwelt. Musik hat der Titel keine, Soundeffekte sind auf zwei verschiedene Pieptöne beschränkt. (Quelle: Moby Games)

Ein Pixelritter rettet das Königreich Daventry: King's Quest besteht aus mehr als 75 detailliert dargestellten Bildschirmen und ist aufgrund seiner superben Animationen der Adventure-Hingucker des Jahres 1984. (Quelle: Moby Games)

führt in Kombination mit den ansehnlichen Verkaufszahlen der Hi-Res-Adventure-Spiele dazu, dass immer mehr Entscheider aus der Technik- und Medienbranche auf das Duo – das seine Firma zwischenzeitlich in Sierra On-Line umbenannt hat – aufmerksam werden. Einer dieser Entscheider: Muppet-Erfinder Jim Henson, der 1982 seinen Kinofilm The Dark Crystal an den Start bringt. Das Spiel dazu gibt er bei Sierra On-Line in Auftrag, das es unter dem neuen Label SierraVenture vermarket und gleichzeitig als sechstes und letztes Spiel der Hi-Res-Adventure-Reihe im Markt positioniert.

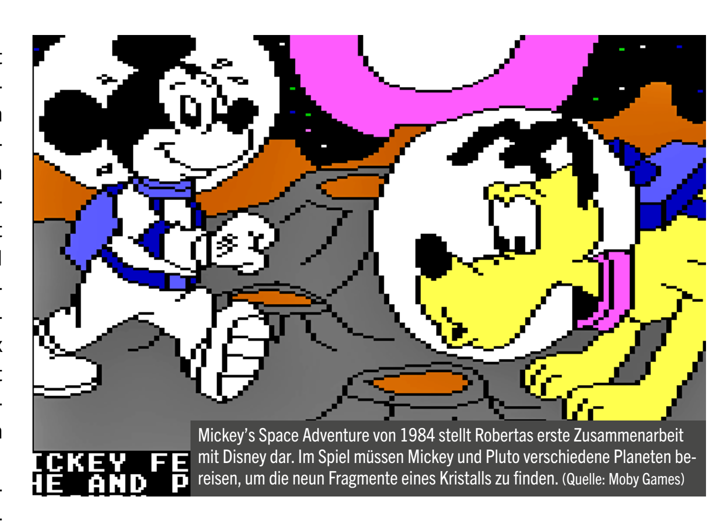
Genau wie der Film spielt The Dark Cystal in Thra, einem Ort mit drei Sonnen, die alle 1000 Jahre eine Einheit bilden. In der Rolle von Jen – dem letzten Überlebenden des maulwurfähnlichen Volks der Gelfings – haben Spieler nun die Aufgabe, einen dunklen Kristall zu finden, zu reparieren und so die Herrschaft eines skrupellosen Tyrannen zu beenden. Anders als bei Time Zone investiert Roberta gerade mal einen Monat Arbeit in die Entwicklung und überlässt den Rest ihrem Team. Das Ergebnis geht in Ordnung, kann echte Adventure-Liebhaber aber nicht vollends überzeugen.

Die Geburtsstunde von King's Quest

Neben Jim Henson klopfen später noch viele weitere große Namen bei Sierra On-Line an, darunter auch der Computerhersteller IBM. Der will im März 1983 seinen nächsten Heimcomputer PCjr (PC Junior) auf den Markt bringen und sucht dafür passende Launch-Titel. Das dafür zur Verfügung stehende Budget? Sagenhafte 850.000 Dollar! Den Williams kommt diese Anfrage gerade recht, denn der große Video Game Crash von 1983 geht auch an ihrem Unternehmen nicht spurlos vorbei. Nach erstem Brainstorming stehen zwei Konzepte im Raum: Ein auf Kinder zugeschnittenes Textverarbeitungsprogramm genannt Homeword sowie Robertas nächstes Adventure genannt King's Quest. Letzteres gefällt IBM besser, soll allerdings – um die Vorzüge der PCjr-Hardware zu betonen – mit einer möglichst komplex anmutenden Welt ausgestattet sein, die im Optimalfall mehrere Lösungswege für einzelne Knobeleien bereithält.

Während Roberta an den Details der Geschichte feilt, koordiniert sie gleichzeitig ein Team aus sechs Vollzeit-Programmieren und -Entwicklern, das eine neue Game-Engine namens Adventure Game Interpreter (AGI) entwirft – die zukünftige Basis für alle kommenden Adventures von Sierra On-Line. Vorteil des AGI: Anstelle von Standbildern kann die Engine aufwendige Animationen darstellen und eine Szenerie auf diese Weise zum Leben erwecken. Dazu gesellen sich ein stark verbesserter Text-Parser sowie die Möglichkeit, ausgefeilte Musik und Soundeffekte abzuspielen.

Mit dieser Technik als Grundgerüst baut Robertas Team über einen Zeitraum von 18 Monaten hinweg ein wahrlich beeindruckendes Spiel. Ein besonders wichtiger Design-Kniff: Der Held selbst blickt nicht – wie in der Vergangenheit – aus der Distanz auf die einzelnen Szenen, sondern ist direkt in diese als animierte Figur integriert. Von A nach B laufen, Türen öffnen, Dinge aufsammeln, mit Personen interagieren – für all das und mehr werden eigene Animationen entworfen. Um die Präsentation möglichst glaubhaft zu gestalten, sorgt man zudem für perspektivische Tiefe und dafür, dass Figuren auch tatsächlich verschwinden, wenn sie sich hinter Objekten befinden oder umgekehrt Objekte verdecken, wenn sie sich davor befinden.



Mickey's Space Adventure von 1984 stellt Robertas erste Zusammenarbeit mit Disney dar. Im Spiel müssen Mickey und Pluto verschiedene Planeten bereisen, um die neun Fragmente eines Kristalls zu finden. (Quelle: Moby Games)

Thematischer Aufhänger für King's Quest ist wie schon beim immens erfolgreichen Wizard and the Princess eine Märchengeschichte, diesmal mit einem Ritter in der Hauptrolle: Sir Graham. Um die zahlreichen Probleme des Königreichs Daventry in den Griff zu bekommen, beauftragt König Edward den tapferen Ritter, drei sagenumwobene Schätze zu finden. Sollte dies gelingen, so die Hoffnung, würde sich vieles im Land wieder zum Besseren wenden. Neben Ruhm und Ehre verspricht Edward Graham zudem, sein rechtmäßiger Nachfolger zu werden.

Als King's Quest am 10. Mai 1984 erscheint, ist es eine echte Sensation und stellt aufgrund seiner liebevollen Machart alles bisher Dagewesene im Adventure-Sektor in den Schatten. Dass sich das Spiel zunächst trotzdem nur sehr schleppend verkauft, liegt am holprigen Start des PCjr, der Kunden nicht so recht interessiert. Um gegenzusteuern, wird King's Quest schon bald für technisch vergleichbare Systeme wie etwa den Apple IIe sowie den Tandy 1000 umgesetzt, dem das Spiel aufgrund eines Marketingabkommens sogar direkt beiliegt. Später folgen außerdem Portierungen für den Amiga, den Atari ST, den Macintosh, DOS-Rechner, den Apple IIGS und selbst Segas Master System, wobei letztgenannte Version zweifelsohne die schwächste darstellt.

Robertas Hit wird erstmals fortgesetzt

King's Quest ist Ende 1984 in aller Munde und Roberta Williams bereits dabei, eine Fortsetzung zu entwickeln, die im Juni 1985 erscheint. King's Quest 2: Romancing the Throne – der Name ist ein Seitenhieb auf Robert Zemeckis romantische Action-Komödie Romancing the Stone (Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten) – spielt ebenfalls im Königreich Daventry und macht inhaltlich dort weiter, wo Teil eins aufhört. Sir Graham ist mittlerweile König und auf der Suche nach einer Frau an seiner Seite. Wie es der Zufall so will, zeigt ihm sein magischer Spiegel die bildhübsche Valanice. Da sie sich jedoch in einem Kristallturm in Gefangenschaft befindet, bricht Graham in die Welt von Kolyma auf, um sie aus den Fängen einer garstigen Hexe zu befreien.


Wer in King's Quest 2: Romancing the Throne (1985) möglichst friedliche Lösungswege wählt, streicht dafür besonders viele Punkte ein. (Quelle: Moby Games)


Die Eastereggs in King's Quest 2: Romancing the Throne – wie etwa dieses Batmobil – gehen auf die Kappe von Mark Crowe und Scott Murphy. Roberta Williams war nicht eingeweiht. (Quelle: Moby Games)


King's Quest 3: To Heir is Human (1986) ist in etwa so umfangreich wie die Storys der beiden Vorgängerspiele kombiniert, avanciert schnell zum Publikumsliebling und schafft es 2016 sogar auf Platz 50 der „Beste Spiele aller Zeiten"-Liste des US-Magazins Time. (Quelle: Moby Games)

Was folgt, ist ein charmant designtes Adventure, das für seine Logikrätsel einmal mehr verschiedene Lösungswege anbietet und Spieler mit einer Vielzahl von bekannten Figuren konfrontiert, darunter Rotkäppchen, Meeresgott Neptun und Vampirfürst Dracula. Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger ist es außerdem größer, gespickt mit noch mehr interessanten Orten und 14 ohrwurmigen Musikstücken von Sierra-Soundexperte Al Lowe. Ergebnis dieser Bemühungen: Begeisterte Fans und eine jubelnde Fachpresse. Die deutsche ASM (Aktueller Software Markt) etwa zückt für die Story 9 von 10 Punkten und bedenkt die übrigen drei Wertungskategorien (Grafik, Vokabular, Atmosphäre) sogar mit 10 von 10 Punkten. Zitat: „Hier ist Unterhaltung garantiert!"

Sierra On-Line hat zu dieser Zeit einen echten Lauf und legt die Grundsteine für viele andere Adventure-Marken, allen voran Space Quest (Oktober 1986) aus der Feder von Mark Crowe und Scott Murphy. Roberta Williams hingegen bleibt ihrer geliebten King's-Quest-Reihe treu und werkelt nach der Fertigstellung von Teil zwei am dritten Ableger. „Meine bisherigen Spiele, von Mystery House bis King's Quest 2 waren allesamt großartig. Letztendlich handelte es sich dabei jedoch stets um glorifizierte Schatzsuchen. Aufgrund der technischen Limitierungen war es nicht möglich, größere und komplexere Geschichten zu haben", erinnert sie sich im Buch Games vs. Hardware: The History of PC Gaming: The 80's. Um aus diesem Korsett auszubrechen, setzt Williams auf die Rechenpower der 16-Bit-Heimcomputer und konzipiert ihr bis dato aufwendigstes Spiel. Als Chef-Programmierer wird der talentierte Al Lowe eingespannt, dessen Arbeit die Willams so beeindruckt, dass sie ihm später eine eigene Spielereihe anvertrauen: das schlüpfrige Leisure Suit Larry, das im Jahr 1987 durchstartet.

Passend zum Namen des Spiels setzt Roberta die Familiengeschichte der Grahams in King's Quest 3: To Heir is Human auf raffinierten Wegen fort. Anstelle von Graham übernimmt der Spieler nun nämlich die Rolle des Teenagers Gwydion, dessen wahre Identität sich erst im letzten Spieldrittel offenbart. Schon seit vielen Jahren wird der 17-jährige vom bösen Zauberer Manannan in dessen Zuhause festgehalten, wo er sich den Buckel krumm schuften muss. Doch eines Tages packt er eine günstige Gelegenheit beim Schopf, stöbert im Zauberbuch von Manannan und … weitere Details verkneifen wir uns an dieser Stelle für all jene, die den Adventure-Klassiker noch mal nachholen möchte.

Klassiker trifft es gut, denn spielerisch legt das am 01. Oktober 1986 erscheinende King's Quest 3 noch mal einen ganzen Zahn zu. So ergänzt das Entwicklerteam unter anderem eine automatische Karte samt magischer Teleport-Schnellreisefunktion. Eine weitere wichtige Neuerung: Zaubersprüche, die man immer wieder aus dem mitgelieferten Handbuch abtippen muss. Obwohl anfangs nicht als solches konzipiert, entpuppt sich diese Art der Handbuch-Gameplay-Verknüpfung damals als ein recht probates Mittel, um weniger versierte Raubkopierer abzuschrecken. Hartnäckigere Kopierer lassen sich davon allerdings nicht ausbremsen und kaufen das günstigere Lösungsbuch. Da das ebenfalls von Sierra On-Line produziert wird, kann das Unternehmen aber selbst dann noch mitverdienen, wenn das Spiel illegal kopiert wurde. Auch Robertas King's Quest 3 wird von der Adventure-Community zum Release ins Herz geschlossen und verkauft sich bis einschließlich Februar 1993 mehr als eine Viertelmillion Mal.

Heldinnen an die Front

Dank King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry und Police Quest (ab 1987) ist Sierra On-Line in der zweiten Hälfte der 80er-Jahre finanziell sehr gut aufgestellt. Um diese Position nicht zu gefährden, werden die genannten Spielereihen kontinuierlich fortgesetzt – so auch King's Quest, dessen Marschrichtung Roberta verantwortet. Ihr Ziel ist dabei stets klar: Die Serie noch besser machen und am Puls der Zeit bleiben. Im Falle von King's Quest 4: The Perils of Rosella setzt Williams dazu Gameplay-seitg auf das Element Zeit, das eng mit dem Ablauf der Geschichte verknüpft wird und Spieler zum Beispiel zwingt, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein.

Bei der Story geht Williams ebenfalls neue Wege und drückt Grahams Tochter Rosella das Heldenzepter in die Hand – und stärkt damit indirekt die Rolle weiblicher Protagonisten in Videospielen. Schockiert von der plötzlichen Herzattacke ihres Vaters im knapp zehnminütigen Intro, macht sich Rosella auf den Weg ins Feenreich Tamir. Hier nämlich soll es eine magische Frucht geben, die ihren im Sterben liegenden Vater heilen könnte. Bis es allerdings so weit ist, muss Rosella erst einmal drei Herausforderungen meistern, das Vertrauen der bösen Fee Lolotte gewinnen und einen magischen Talisman finden.

Auf technischer Seite gibt bei Teil vier eine neue Engine, der objektorientierte Sierra Creative Interpreter (kurz SCI) den Ton an – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn dank SCI werden auf PC erstmals auch moderne Soundkarten wie etwa die populären AdLib-Karten oder die Roland MT-32 unterstützt. Gleiches gilt für Trends wie Maussteuerung, höhere Auflösungen von bis zu 320x200 Pixeln (bei 16 Farben), Pop-up-Fenster und ein verbessertes Scripting-System.

Als Ganzes betrachtet findet King's Quest 4 eine sehr gute Balance aus inhaltlichen und technischen Neuerungen und kann daher auch im Verkauf überzeugen. Allein in den ersten zwei Wochen gehen knapp 100.000 Exemplare über die Ladentische; später wird


Roberta Williams' Mixed-Up Mother Goose (1987) – hier in der Windows-Version – zählt zu den erfolgreichsten Edutainment-Titeln von Sierra On-Line. Die Fortsetzung Mixed-Up Fair Tales erscheint 1991, wird aber von Lori Ann Cole und Bill Davis koordiniert. (Quelle: Moby Games)

Der Soundtrack von King's Quest 4: The Perils of Rosella (1988) trifft für damalige Verhältnisse voll ins Schwarze und besteht aus 75 kurzen, von William Goldstein komponierten Musikstücken. (Quelle: Moby Games)



Laura Bow: The Colonel's Bequest (1989) kann beendet werden, ohne ein einziges Puzzle zu lösen. Um den Wiederspielwert zu erhöhen, weist das Spiel am Ende darauf hin, was man so alles verpasst hat. (Quelle: Moby Games)

die Marke von 400.000 Einheiten geknackt. Fragt man Robert Williams, was ihr rückblickend an Teil vier am besten gefallen hat, dann ist es vor allem die weibliche Protagonistin. „Ich habe mich wirklich mit ihr identifiziert", gibt sie beispielsweise in einem Interview mit der Zeitschrift Computer Gaming World zu verstehen. „Manchmal ist sie zart, trotzdem ist sie stark, weiß was sie will und hat keine Angst, zu tun, was getan werden muss. Sie ist mutig. Es machte wirklich Spaß, einen weiblichen Charakter zu erschaffen."

Abstecher in neue Gefilde

Nach dem Erfolg von King's Quest 4 kümmert sich Roberta nach längerer Zeit erstmals wieder um ein neues Projekt außerhalb der King's-Quest-Sphäre. Ein Grund hierfür ist das Erstarken von Konkurrent Lucasfilm Games, die mit Maniac Mansion (1987), Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988) sowie Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989) gleich dreimal hintereinander für Aufsehen im Adventure-Bereich sorgen – sowohl spielerisch dank Point'n'Click-Interface als auch grafisch. Um Lucasfilm ein bisschen den Wind aus den Segeln zu nehmen, tüftelt Roberta am ersten Teil ihrer neuen Adventure-Reihe The Laura Bow Mysteries. Der Titel? The Colonel's Bequest.

Inspirieren lässt sie sich dabei von ihrem Debüttitel Mystery House. Im Gegensatz zum 8-Bit-Klassiker legt sie dieses Adventure allerdings als ein in acht Akte gegliedertes Abenteuer an, verabschiedet sich von einem linearen Verlauf und implementiert einmal mehr den Faktor Zeit. Der Clou hier: Werden bestimmte Handlungen durchgeführt, schreitet die Ingame-Uhr um eine Viertelstunde voran, was wiederum einen Einfluss darauf hat, wohin sich bestimmte Figuren bewegen oder wo bestimmte wichtige Items zu finden sind.

Im Mittelpunkt der Handlung steht die Studentin, Detektivtochter und zukünftige Journalistin Laura Bow. Sie wird im Jahr 1925 von einer Freundin auf eine Zuckerplantage geladen, auf der sich schon bald Schreckliches abspielt. Denn kaum hat Plantagenbesitzer Colonel Dijon seinen letzten Willen verkündet, sterben die ebenfalls geladenen Verwandten wie die Fliegen. Laura muss nun alles daran setzen, den Mörder zu entlarven und dabei zusehen, dass sie nicht selbst zum Opfer wird. Ohne zu viel zu verraten: In diesem Adventure gibt es viele Möglichkeiten zu sterben – später auch durch den Mörder, der Laura unter bestimmten Umständen sogar unter der Dusche erdolcht. Alfred Hitchcocks Kultfilm Psycho von 1960 lässt grüßen!

Das innovative, vor allem auf Charakter-Interaktion gemünzte Konzept von The Colonel's Bequest findet schnell viele positiv gestimmte Kritiker, punktet mit einer sehr guten Präsentation und erobert sich im Jahr 2011 immerhin einen Platz in der Top-100-Liste der renommierten Genre-Webseite Adventure Gamers. Ein kommerzieller Abräumer wie das letzte King's Quest wird es aber leider nicht.

Anbruch der Point'n'Click-Ära von Sierra

Wohl auch deshalb widmet sich Roberta nach The Colonel's Bequest wieder King's Quest. Teil fünf soll her – und das mit einem großen Knall. Um diesen herbeizuführen, nimmt Sierra On-Line ein Entwicklungsbudget von knapp einer Million Dollar in die Hand, schwenkt auf ein Point'n'Click-Interface um und optimiert die Engine für den VGA-Standard (256 Farben).

Um möglichst viele Fans zu mobilisieren, rückt Robert beim Plot von King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder! zudem wieder den allseits beliebten König Graham in den Mittelpunkt und lässt ihn auch prominent auf der Packung abbilden. Seine Mission diesmal: Das eigene Schloss und dessen Bewohner wiederfinden, die von Mordack – dem Bruder des verwunschenen Manannan – verzaubert wurden. Unterstützt von einer freundlichen Eule namens Cedric bricht Graham sodann auf ins Land Serenia, um die Dinge wieder ins Lot zu bringen.

King's Quest 5 kommt am 09. November 1990 – pünktlich zum anbrechenden Weihnachtsgeschäft – auf den Markt, kassiert Topwertungen und wird das erste Sierra-Spiel, das sich über 500.000 Mal verkauft. Nicht nur das: Für die CD-ROM-Version aus dem Jahr 1992 verpflichtet man 50 Synchronsprecher, die ausnahmslos jeden Dialog vertonen. Damals eine kleine Sensation und eines der ersten Spiele, für das ein solcher Aufwand betrieben wird.

King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder! (1990) ist nicht nur das erste Adventure mit Sprachausgabe, sondern auch das erste, das auf CD-ROM ausgeliefert wird und mit handgezeichneten Hintergründen aufwartet. (Quelle: Moby Games)



Eine der technischen Innovationen in King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow (1992) ist Lippensynchronität innerhalb der Dialoge. Die Amiga-Umsetzung übernimmt Revolution Software, die später eigene Adventure-Hits wie Baphomets Fluch erschaffen. (Quelle: Moby Games)


King's Quest 7: The Princeless Bride wird unter großem Zeitdruck fertiggestellt, um noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1994 zu erscheinen. Richtig rund läuft es erst nach dem Patch auf Version 2.0. (Quelle: Moby Games)


Bei Shivers (1995), einem in einem Museum angesiedelten Horror-Adventure, schwingen Marcia Bales und Willie Eide das Design-Zepter. Roberta Williams taucht in den Credits lediglich als Kreativberaterin und zweite Skript-Autorin auf. (Quelle: Moby Games)

Während Sierra Anfang der 90er-Jahre auf einer weiteren Erfolgswelle schwimmt, beschließt Roberta zur Abwechslung einen Edutainment-Titel voranzutreiben. Gemeint ist Mixed-Up Mother Goose Multimedia – eine CD-basierte Neuauflage ihres bereits 1987 veröffentlichten Kinderlieder-Adventures Mixed-Up Mother Goose. Das Spiel mag unscheinbar klingen, entpuppt sich aber ebenfalls als Dauerbrenner, der sich bis 1995 über 500.000 Mal verkauft hat.

Schützenhilfe von Jane Jensen

Doch so viel Roberta auch in anderen Sektoren experimentiert, sie kommt immer wieder zu King's Quest zurück. Historisch betrachtet ist dabei vor allem Teil sechs mit dem Untertitel „Heir Today, Gone Tomorrow" ein echter Meilenstein in ihrer Karriere. Denn erstmals holt sich Williams mit Jane Jensen eine überaus talentierte Autorin an Bord. Während Williams bereits im Juni 1991 die Grundzüge der Geschichte skizziert, folgen zwischen Juli und August erste gemeinsame Brainstorming-Sessions mit Jensen. Und die wiederum führen zu einer klar umrissenen Arbeitsteilung: Während Williams die Liebesgeschichte der beiden Hauptcharaktere Prinz Alexander und Cassima schreibt, verantwortet Jensen einen Großteil der übrigen Dialoge und Texteinblendungen.

Erstmals in der Seriengeschichte macht das Team zudem Gebrauch von Storyboards, um Handlungsabläufe besser im Blick zu behalten. Motion Capturing wiederum dient dazu, die mehr als 2.000 Animationen der Figuren möglichst lebensecht zu gestalten. Viel Herzblut fließt darüber hinaus in die Musik und Soundeffekte sowie das Render-Intro, für die Kronos Digital Entertainment verpflichtet wird, die zuvor unter anderem Spezialeffekte für die Filme Der Rasenmähermann und Batmans Rückkehr (beide 1992) umgesetzt hatten.

Als Kings's Quest 6 am 13. Oktober 1992 endlich marktreif ist, erscheint es auf sage und schreibe neun Disketten und schlägt erneut große Wellen. Sei es nun die mitreißende Geschichte mit mehreren möglichen Enden, das weitläufige Szenario bestehend aus vier sehr unterschiedlichen, von bekannten Märchen und Sagen inspirierten Inseln, die hohe Qualität der Puzzles oder die vielen kleinen Zwischensequenzen – Teil sechs wird ein Hit. Viele Kritiker gehen sogar so weit, es als bisherigen Höhepunkt der Serie einzustufen. Eine Einschätzung, die viele Fans noch heute unterschreiben würden. Lohn der Mühe: 400.000 verkaufte Spiele allein in den ersten sieben Tagen. Jane Jensen wiederum wird nach ihrer ausgezeichneten Arbeit eine eigene Adventure-Reihe anvertraut, die unter dem Namen Gabriel Knight: Sins of the Father am 17. Dezember 1993 ihr Debüt feiert.

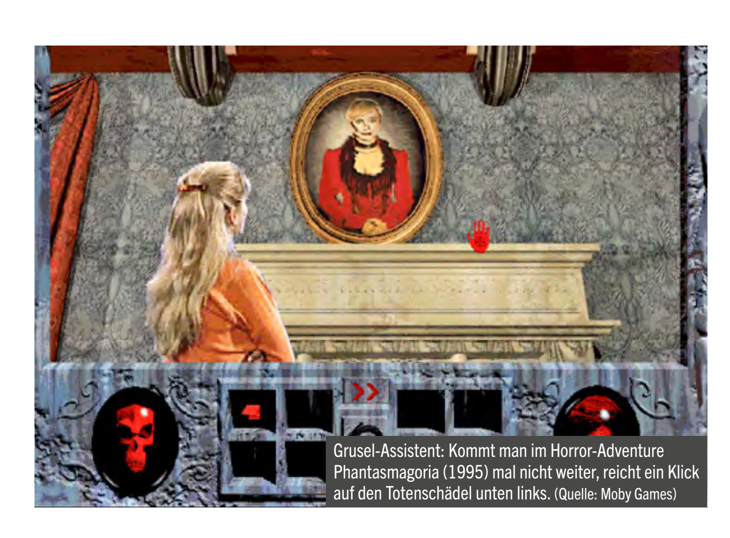
Doch zurück zu Roberta. Die hat in der Zwischenzeit großen Gefallen an den Animationskünsten von Disney gefunden und sich vorgenommen, das siebte King's Quest mit ähnlich prächtigen Trickfilm-Animationen in ein völlig neues Licht zu rücken. Robertas Ziele sind so ambitioniert, dass gleich fünf verschiedene Animationsstudios in den Entwicklungsprozess eingebunden werden, um die zahlreichen Örtlichkeiten sowie die knapp 70 Figuren ins rechte Licht zu rücken. Witzige Randinformation: Eines dieser Studios ist das russisch-amerikanische Unternehmen Animation Magic, die unter anderem die recht unbekannten CD-i-Action-Abenteuer Link: The Faces of Evil sowie Zelda: The Wand of Gamelon verantworteten.

Als erstes Adventure überhaupt (noch vor The Dig und Space Quest 6) setzt man für Teil sechs außerdem auf SVGA-Optik und gibt Spielern im Laufe der Geschichte Kontrolle über zwei verschiedene Hauptfiguren. Königin Valanice und Prinzessin Rosella wechseln sich von Kapitel zu Kapitel ab und versuchen mit vereinten Kräften, dem unter anderem von allerlei Tierwesen bewohnten Land Eldritch zu entkommen. King's Quest 7: The Princeless Bride kann aufgrund seiner Disney-Optik am Ende zwar nicht jeden überzeugen, verkauft sich aber trotzdem ordentlich, wenn auch bei weitem nicht so schnell und auf so hohem Niveau wie der Vorgänger.

Hat Roberta ein Händchen für Horror?

Mitte der 90er sind interaktive Filme voll im Kommen und gelten als wichtiges Trendthema. Auch Sierra On-Line will – genau wie schon Access Software mit Tex Murphy oder Origin mit Wing Commander 3: Heart of the Tiger – auf diesen Zug aufspringen. Und Roberta hat auch schon eine Idee, wie das funktionieren könnte – nämlich mit einem Horrorspiel, das regen Gebrauch von Full-Motion-Videosequenzen macht und reale Schauspieler vor vorgerenderten Hintergründen agieren lässt. Williams ist bekennender Horror-Fan und hält große Stücke auf Gruselstreifen wie Halloween oder The Shining. Was viele nicht wissen: Bereits acht Jahre vor Phantasmagoria hat sie das Konzept eines Horrorspiels in der Schublade und es hin und wieder weiterentwickelt. Eine ihrer ursprünglichen Ideen dreht sich um eine Frau, die der Werbeanzeige eines Magiers folgt, der eine neue Assistentin sucht. Doch kaum den Job in der Tasche, muss die Arme feststellen, dass der Magier wahnsinnig ist.

Das spätere Phantasmagoria schlägt in eine ganz ähnliche Kerbe, jedoch mit anderen Vorzeichen. Heldin hier ist Adrienne Delaney. Zusammen mit ihrem Ehemann Donald ist sie gerade in eine alte Villa umgezogen. Alles scheint anfangs in bester Ordnung, bis sie eines Tages eine geheime Kapelle entdeckt und so einen Dämon entfesselt, der Donalds positiven Charakter ins Gegenteil verkehrt – starke Aggressionsschübe inklusive. Um ihn zu retten, gibt es nur einen Weg: Adrienne muss mehr über die schaurige Vergangenheit des Dämons erfahren.


Grusel-Assistent: Kommt man im Horror-Adventure Phantasmagoria (1995) mal nicht weiter, reicht ein Klick auf den Totenschädel unten links. (Quelle: Moby Games)

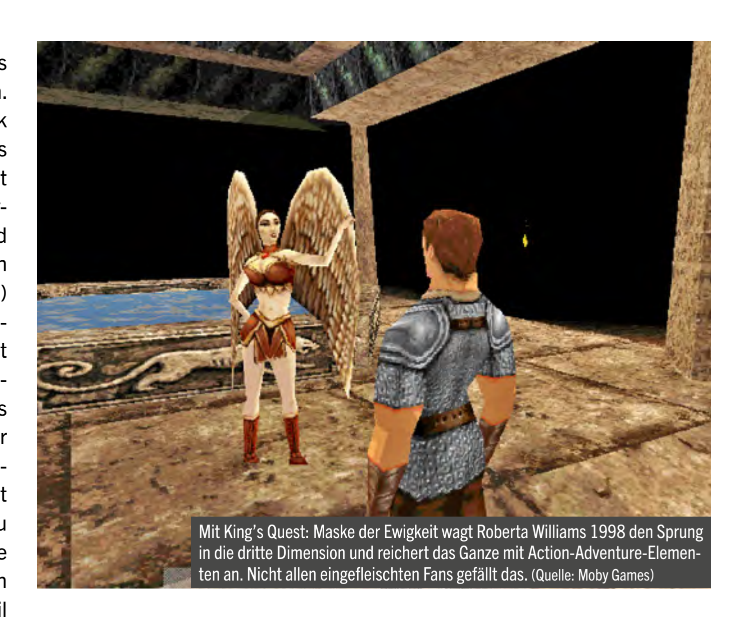
Ursprünglich waren für die Entwicklung von Phantasmagoria ca. 800.000 Dollar angesetzt. Innerhalb der knapp zweijährigen Produktion wächst diese Zahl jedoch rasant an und beläuft sich am Ende auf 4,5 Millionen Dollar. Größter Kostenfaktor: die umfangreichen Bluescreen-Filmaufnahmen mit 25 professionellen Schauspielern, die sich über vier Monate hinziehen und am Ende in ca. 600 Szenen resultieren. Da Roberta kaum Erfahrung auf diesem Gebiet hat, heuert sie Hollywood-Regisseur Peter Maris an. Die beiden entpuppen sich als gutes Team und koordinieren während der Entwicklung eine Crew von knapp 200 Personen – für damalige Verhältnisse rekordverdächtig. Gleiches gilt für die Anzahl der Datenträger, die Phantasmagoria benötigt: Sieben CD-ROMs sind gerade genug, um der Datenflut Herr zu werden. Kurz vorm Release am 24. August 1995 startet Sierra eine großangelegte Werbekampagne und steckt riesige Hoffnungen in den Titel. Zwar schwanken zum Launch die Kritikermeinungen – unter anderem auch in Deutschland – beim Kunden jedoch zündet die Mixtur wie kein Sierra-Spiel zuvor. Bereits am ersten Wochenende sind es knapp 300.000 Einheiten, was einem Umsatz von über zwölf Millionen Dollar entspricht. Zwölf Monate nach der Veröffentlichung können Roberta und ihre Kollegen stolz über eine Million Exemplare vermelden. Dass Phantasmagoria in Ländern wie Australien aufgrund einiger fragwürdiger Szenen gebannt wird, nehmen die Macher bei solchen Zahlen in Kauf.

King's Quest 8: Robertas letztes großes Spiel

Ende der 90er-Jahre befindet sich die gesamte Branche im Umbruch. 3D-Beschleuniger werden immer beliebter, Disc-basierte Konsolen sind auf dem Vormarsch und das Internet erobert die Welt im Sturm. Zusammen mit Co-Designer Mark Seibert will es Roberta mit King's Quest: Die Maske der Ewigkeit noch einmal wissen – diesmal allerdings in 3D. Zu diesem Zweck wird die sogenannte 3Space-Engine von Dynamix (Macher von Red Baron) stark modifiziert, was fast ein ganzes Jahr dauert. Roberta kümmert sich derweil um Story und Gameplay-Konzepte. Wohl wissend, dass Spieler in Phantasmagoria oft nur zuschauten und nicht immer spielerisch aktiv waren, entscheidet sie sich, mit King's Quest 8 genau das Gegenteil zu versuchen. Die Folge: Neben den genretypischen Point'n'Click-Elementen erhält Teil acht auch zahlreiche Kletter-, Kraxel- und Kampfpassagen sowie diverse Physik-Puzzles. Die Änderungen sind tiefgreifend und sicherlich ein Grund, warum im Logo auf der Verpackung nach King's Quest keine Ziffer mehr auftaucht, sondern direkt der Untertitel. Gespielt wird größtenteils aus der Third-Person-Perspektive, streckenweise kommt aber auch die Ego-Ansicht zum Einsatz.

Und die Geschichte? Dreht sich diesmal um den Ritter Connor von Daventry, der mit ansehen muss, wie das Fragment einer Maske vom Himmel fällt und seine freundliche Nachbarin plötzlich zu Stein erstarrt. Schlimmer noch: Schon bald stellt Connor fest, dass auch alle anderen Bürger des Landes – einschließlich König Graham und Königin Valanice – zu Stein verwandelt wurden. Fortan gilt es, das Geheimnis der Maske zu entschlüsseln und verschiedene Orte zu bereisen, darunter Die Dimension des Todes, Das Untergrundreich der Gnome oder Die gefrorenen Reiche.

Als Die Maske der Ewigkeit am 24. November 1998 erscheint, spaltet es die Fans und Kritiker.

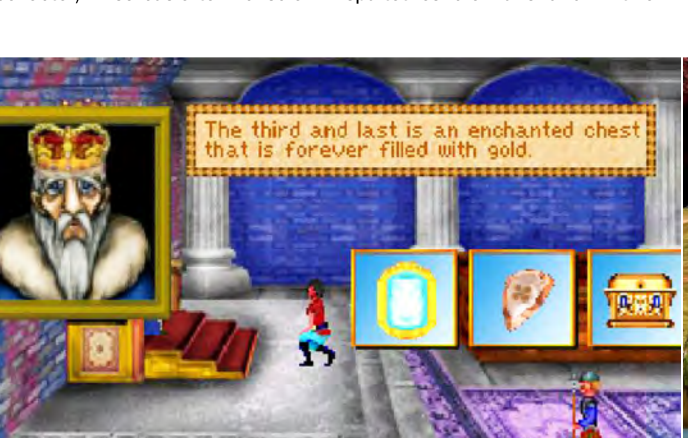

Mit King's Quest: Maske der Ewigkeit wagt Roberta Williams 1998 den Sprung in die dritte Dimension und reichert das Ganze mit Action-Adventure-Elementen an. Nicht allen eingefleischten Fans gefällt das. (Quelle: Moby Games)

Während die einen es lieben und mit Lob überhäufen, können sich andere einfach nicht mit dem 3D-Aspekt, dem zu actionreichen Gameplay sowie der Tatsache anfreunden, dass die königliche Familie so gut wie nicht zum Zuge kommt. Wirklich verlässliche Verkaufszahlen von Teil acht gibt es leider nicht. Louis Castle, damals Gründer der Westwood Studios, behauptet jedoch, dass bis 2002 etwa 750.000 Exemplare abgesetzt werden konnten.

Lebewohl und geplantes Comeback

Aufgrund einer Vielzahl von geschäftlichen Umwälzungen bei Sierra – die den Rahmen dieses Artikels endgültig sprengen würden – entschließt sich Roberta nach der Fertigstellung von Teil acht, ein Sabbatjahr zu nehmen. Doch auch nachdem dieses vorbei ist, kehrt sie nicht mehr in die Branche zurück und widmet sich anderen Interessen. Eines da von ist ihre 21-Meter-Segelyacht Nordhavn auf der sie mit ihrem Mann die Welt bereist. Ein anderes die spanische Sprache, die ihr sehr am Herzen – auch weil Sohn D.J. mittlerweile in Cabo, Mexico wohnt. Knapp acht Jahre nach King's Quest 8 beginnt Roberta außerdem mit der Recherche für eine historische, in Irland angesiedelte Novelle, die die große Hungersnot thematisiert und beschreibt, welche kulturellen Umwälzungen daraus resultieren. Die eigentlichen Schreibarbeiten beginnen jedoch erst 2009 und dauern viele Jahre. Tatsächlich erschienen ist das Buch schließlich im März 2021.

Und wie geht's bei Roberta Williams in Zukunft weiter? Zur Freude aller Fans mit einem Spiel namens The Secret, das sie und ihr Mann Ken am 03. Juni 2021 aus heiterem Himmel ankündigten. Unterstützt werden sie bei der Produktion vom 3D-Künstler Marcus Maximus Mera. Wann das auf Basis der Unity-Engine konzipierte Spiel erscheinen wird und worum genau es eigentlich geht, ist derzeit aber noch ein sehr gut gehütetes Geheimnis. Wir jedenfalls sind schon extrem gespannt darauf und wünschen den beiden viel Erfolg! ❑



Im August 2001 bringt der Non-Profit-Entwickler Tierra Entertainment (heute AGD Interactive) ein geduldetes VGA-Remake des ersten King's Quest auf den Markt. Den Gratis-Download findet ihr unter www.agdinteractive.com. (Quelle: Moby Games)


2015 bringt der kalifornische Entwickler The Odd Gentlemen eine in fünf Kapitel aufgeteilte Neuinterpretation der King's-Quest-Saga auf Basis der Unreal Engine 3 heraus. (Quelle: The Odd Gentlemen)

Zum dreißigsten Geburtstag des blauen Igels erweisen wir dem Sega-Maskottchen die Ehre und blicken auf dessen bestes Spiel zurück.

Von: Christian Dörre

Er ist blau, er ist stachelig, er ist verdammt schnell und in diesem Jahr ist er ganze 30 Jahre alt geworden: Die Rede ist natürlich von Sonic the Hedgehog. So ein runder Geburtstag muss selbstverständlich gefeiert werden, sodass wir uns dazu entschieden, das Sega-Maskottchen mit einem Video zum besten Spiel der Reihe zu würdigen. Das ist unserer Meinung nach Teil 2, der am 24. November 1992 weltweit für das Sega Mega Drive erschien.

Ja, da mögen uns jetzt manche Fans des blauen Igels steinigen wollen und auf das ebenfalls geniale Sonic CD verweisen, aber wir sind nun mal Fans des zweiten Teils. Und mal ehrlich, den haben wahrscheinlich auch wesentlich mehr Leute gespielt als es überhaupt Käufer der Mega-CD-Erweiterung gab.

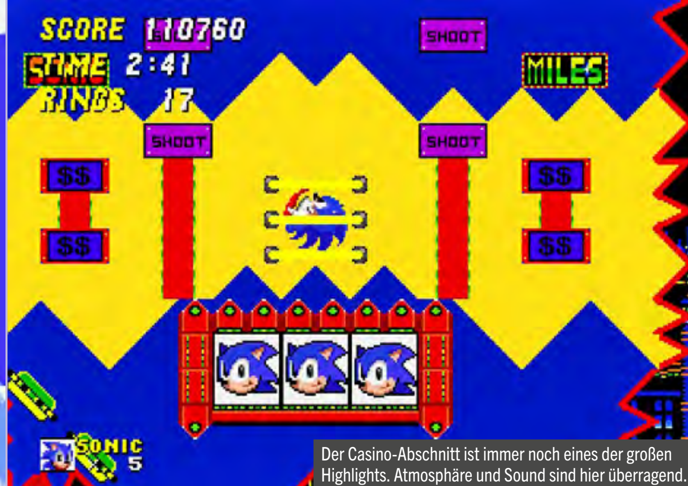
Fuchs trifft Igel

Doch kommen wir zum Spiel. Von der Story bekommt man dort zwar nicht viel mit, aber Sonic 2 handelt davon, dass der titelgebende Held auf West Side Island landet und dort den doppelschwänzigen Fuchs Miles „Tails“ Prower kennenlernt, der sogar mit Sonics wahnwitziger Geschwindigkeit halbwegs mithalten kann. Die beiden werden Freunde und bekämpfen gemeinsam Dr. Robotnik. Der fiese Fettsack fängt nämlich die Tiere auf West Side Island und baut im All zudem die Festung Death Egg. Nun, das klingt zwar nicht nach dem durchdachtesten Plan aller Zeiten, aber die promovierte Pappnase muss auf jeden Fall gestoppt werden.

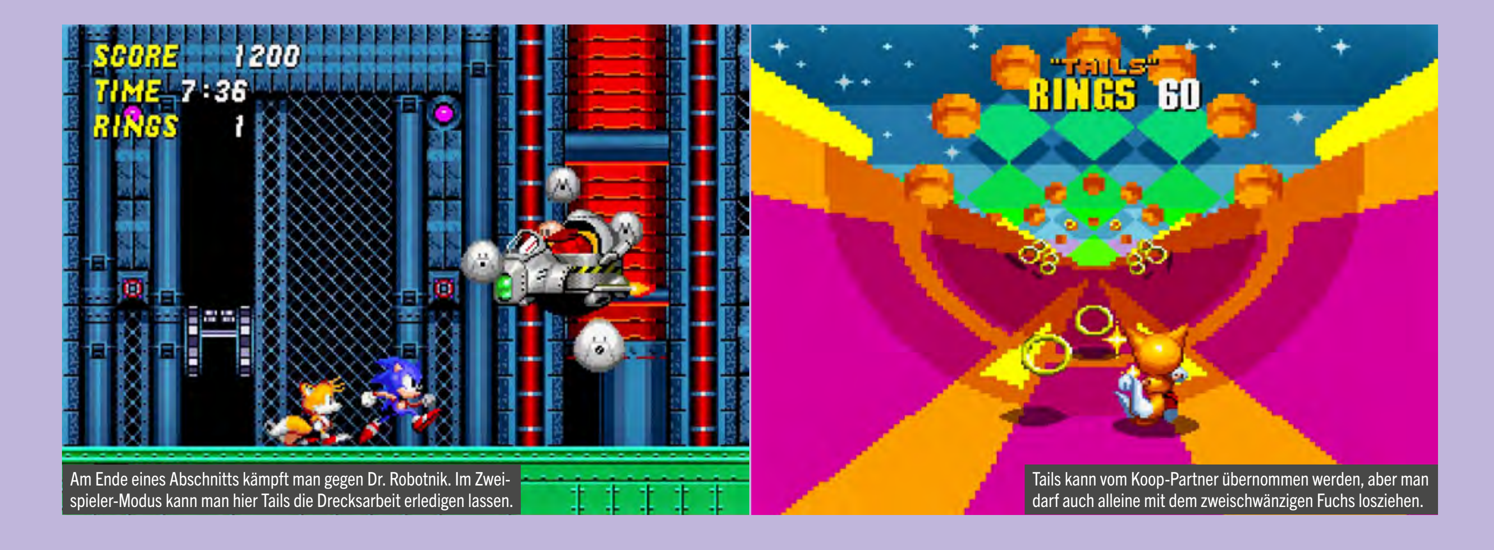
Im Gegensatz zum ersten Sonic-Teil kann man Part Zwo nicht nur alleine, sondern auch im Koop mit einem zweiten Spieler zocken. Einer übernimmt dann eben Sonic und einer Tails. Wer im Koop-Modus spielt, hat es auch bedeutend leichter, denn der fliegende Fuchs hat unendlich Leben. Viele Gamer nutzen dies seit jeher aus und lassen Spieler 2 mit Tails die Bosskämpfe bestreiten, weil es hier eben fuchsfurzegal ist, wenn er draufgeht. Sonic hingegen hat nur eine gewisse Anzahl Extraleben.



Die Levels sind äußerst kreativ und abwechslungsreich. Vor allem gegen Ende werden sie aber auch richtig knackig.



Der Casino-Abschnitt ist immer noch eines der großen Highlights. Atmosphäre und Sound sind hier überragend.



Am Ende eines Abschnitts kämpft man gegen Dr. Robotnik. Im Zweispieler-Modus kann man hier Tails die Drecksarbeit erledigen lassen.

Tails kann vom Koop-Partner übernommen werden, aber man darf auch alleine mit dem zweischwänzigen Fuchs losziehen.

Namensstreit

Und wo wir gerade schon bei Tails sind, müssen wir auch den Streit um den Namen des Fuchses hinter den Kulissen erwähnen. Der Charakter selbst wurde von Yasushi Yamaguchi erdacht und Tails genannt. Sega of America wollten den Fuchs jedoch Miles Prower nennen. Ein Name, der ein Wortspiel auf die amerikanische Maßeinheit für Geschwindigkeit darstellt: Miles per hour.

Eigentlich unglaublich, dass ein Wortspiel, das Geschwindigkeit ausdrücken soll, so lahm sein kann. Jedenfalls beharrten sowohl Yamaguchi als auch der amerikanische Part des Sega-Konzerns auf ihrem jeweiligen Namensvorschlag, sodass man sich schlussendlich eben auf den bekannten Kompromiss einigte. Nun ja. Egal, wie bescheuert der Name auch sein mag, der neue Charakter bescherte den Spielern nicht nur eine Koop-Möglichkeit, sondern auch einen Modus, in dem Sonic und Tails gegeneinander antreten. Wer zuerst das Levelende erreicht, gewinnt.

Schnell und stachelig

Überhaupt wurde die Geschwindigkeit im Vergleich zum ersten Teil noch mal ordentlich angezogen. Sonic flitzt nun noch viel schneller durch die insgesamt elf Zonen, die in bis zu drei Akte aufgeteilt sind. Besonders hervorzuheben ist hier der sogenannte Spin Dash. Drückt man das Steuerkreuz nach unten und hält die Sprungtaste gedrückt, rollt sich Sonic zusammen. Lässt man nun die Sprungtaste los, schießt der Igel pfeilschnell nach vorne. In dieser Form lassen sich Hindernisse zerstören, Items einsammeln und Gegner beseitigen. Allerdings muss man natürlich weiterhin darauf achten, nicht in deren Geschosse oder gar Stacheln hereinzurasen.

Die Eigenheit von Sonic ist zwar das hohe Spieltempo, aber allgemein ist es natürlich ein leicht zu verstehendes, aber durchaus knackiges Jump & Run. Man springt also über Plattformen, normalen Fieslingen auf den Kopf und den Bossen eben dahin, wo deren Schwachstelle ist. Das klingt simpel, ist es aber natürlich nicht, denn die Gegner sind oftmals fies postiert und die Sprungpassagen anspruchsvoll. Das, in Verbindung mit dem schnellen Gameplay, sorgt damals wie heute dafür, dass man die Level lernen muss.

Geniales Leveldesign

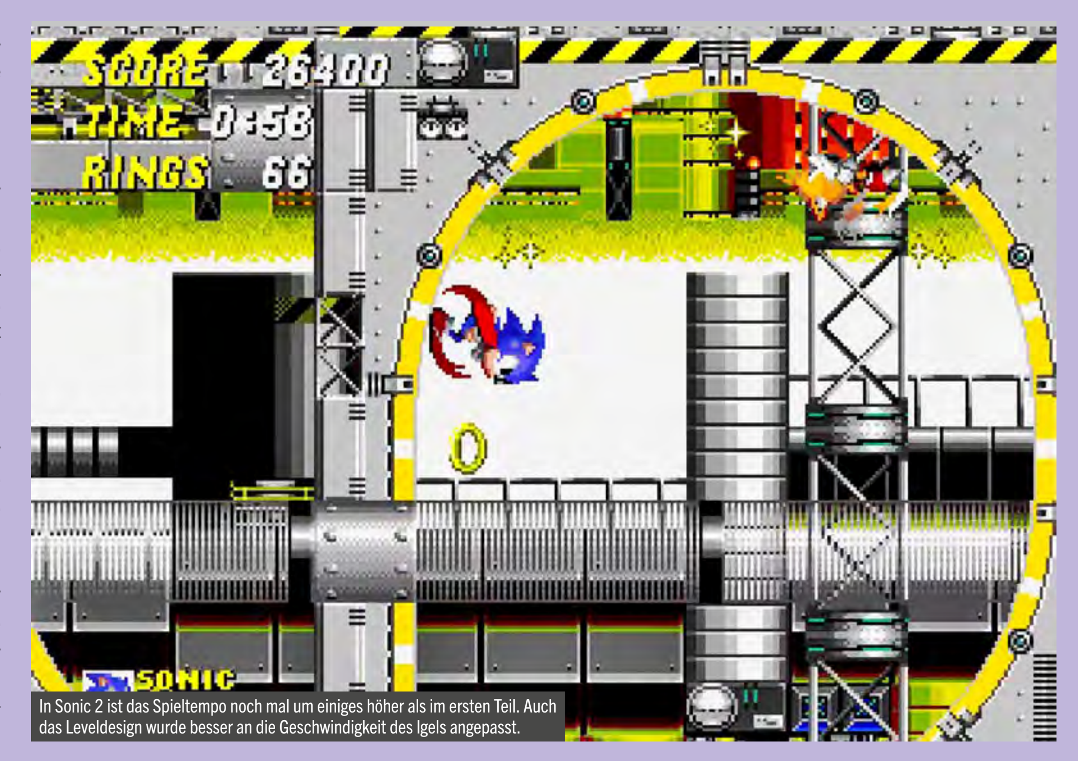
Das ist aber bei Weitem nicht so schlimm, wie es sich anhört, denn auch heute noch überzeugt Sonic the Hedgehog 2 mit herrlich kreativen und hübsch gestalteten Levels, die von genialer Musik untermalt werden. Unser Highlight ist nach wie vor die Casino-Night-Zone, die in Neon-Lichtern erstrahlt und uns als Sonic wild herumflippen lässt. Doch auch die Chemical-Plant-, Aquatic-Ruin-, Oil-Ocean- oder Sky-Chase-Zone kommen uns sofort in den Sinn.

Jeder Abschnitt ist anders und bietet etwas Besonderes. Das sorgt auch heutzutage noch für Abwechslung und damals saß man mit vor Staunen offenem Mund vorm Röhrenbildschirm. Obwohl das Spiel nur knapp anderthalb Jahre nach dem ersten Teil herauskam, wurden während der Entwicklung sogar viele bereits gut spielbare und tolle Abschnitte umgekrempelt oder gar komplett verworfen.

Bei nur wenigen Spielen gibt es so einen ausführlichen Einblick in den Entwicklungsprozess. Das liegt zum einen daran, dass Sega später veränderte oder verworfene Level auf Messen bereits präsentierte und zum anderen daran, dass eine frühe Fassung des Spiels sogar gestohlen und Jahre später veröffentlicht wurde.

Trotz Kinofilmen und einem geplanten neuen Spiel ist Segas blauer Igel sicherlich nicht mehr solch eine Ikone wie noch in den 90er-Jahren, doch auch heute noch ist Sonic the Hedgehog 2 eine echte Hüpfspielperle, die in jede Retro-Sammlung gehört. Das können wohl auch Fans von italienischen Klempnern zugeben. Sonic 2 ist ein wahrer Meilenstein des Genres.

In diesem Sinne: Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag, du Kleintier rettender, Robotnik in den dicken Arsch tretender, die Schallmauer durchbrechender, Chili-Dog süchtiger Teufelskerl … oder eher Teufelsigel. ❑



In Sonic 2 ist das Spieltempo noch mal um einiges höher als im ersten Teil. Auch das Leveldesign wurde besser an die Geschwindigkeit des Igels angepasst.

DIE **POST**-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Seit rund neun Jahren wursteln Chris Roberts und sein Team an Star Citizen herum. Damit dauert das Ganze mittlerweile ein Jahr länger, als die Vereinigten Staaten für die Ankündigung, Planung und Ausführung der Mondlandung brauchten. Doch jetzt gilt es, freudig Konfetti zu werfen! Die Entwickler haben nämlich den Mond des Planeten Cestulus im Davien-System nach einem PC-Games-Leser benannt. Das teilte uns der Auserwählte dieser Tage mit: Daniel Penselin hatte sich mit einer Kurzgeschichte an einem unserer Gewinnspiel beteiligt. Nun heißt der Mond tatsächlich Penselin. Konfetti! Bei dieser Aktion waren Chris Roberts & Co. ausnahmsweise schneller als der Rote Blitz: Seit dem Gewinnspiel vergingen gerade mal fünf Jahre! Mir macht das Mut: Vielleicht erscheint die fertige Space Opera ja noch doch vor meinem Ableben. **Harald Fränkel**

PC Games hilft

Hallo PC-Games-Team!
Ich habe mir The Outer Worlds im Steam-Sale gekauft. Leider stürzt das Spiel gleich am Anfang ab. […] Ich habe eine Radeon R9 200 Series und die aktuellen Treiber installiert. Ich habe auch schon die Grafik und Framerate runtergeschraubt. Nichts hilft. […]
Mit freundlichen Grüßen
Stefan Falk

Schade.

Suchtberatung

Betrifft: Kolumne „Spiele und die Sucht-Falle: Wenn man einfach nicht mehr aufhören kann.“ (Forumskommentare: https://bit.ly/3C1MrYc)

Als süchtig würde ich mich nicht beschreiben, habe aber auch Erfahrungen mit World of Warcraft. Da war damals immer das Gefühl, alles erledigen zu müssen, um ja mithalten zu können […] Nach Wrath of the Lich King habe ich die Reißleine gezogen. […] MMORPGs fördern Sucht, weil sie eine fantasievolle Erweiterung des Lebens darstellen. Aber auch Spiele, in denen man Lootboxen oder Kartendecks kaufen kann, bergen Suchtgefahr. Das Schlimme ist, dass Kinder darauf Zugriff haben und Eltern es oft nicht blicken, wenn das Kind für FIFA: Football Ultimate Team ein paar Kartendecks kaufen will. […] Ich plädiere für eine Freigabe ab 18 und eine Gefahrenaufschrift. Die Perversion der Entwickler ist unfassbar und so wirklich im Blick haben Politik und Medien das Thema nicht, da wird lieber von Amokläufern wegen Counter-Strike berichtet. […]
Devilsreject

Keine Sorge, die Politik greift endlich ein: Nach der Games-Förderung-Task-Force, Pkw-Maut-Task-Force, Corona-Task-Force und Hochwasser-Task-Force leitet unser genialer Verkehrsminister Andreas B. Scheuert (CDU) nun auch die Lootbox-Task-Force. Es kann also quasi nichts mehr schiefgehen.

Bewerbung

Betrifft: Test zu TESO: Blackwood – „So gut gefällt uns das Oblivion-Kapitel“ (Forumskommentare: https://bit.ly/3xey3lk)

„Zitat“ Blackwood ist ein Fest für jeden Oblivion-Fan! Das müsste heißen: Blackwood ist ein „Misslungenes DLC für jeden Oblivion-Fan! Lieber Herr: KARSTEN SCHOLZ, haben Sie das neue DLC auch Gespielt? Kennen Sie die Probleme, die die Karte hat, Kennen Sie die Probleme, die die Server haben ???? Bitte wenn Sie es Kennen, dann überarbeiten Sie Bitte ihr Fazit, ansonsten Schreibe ich eins, denn ich Spiele es seit dem 01 Juni.2021, und ich Sage Ihnen , ich weis was los ist ! LG, Sam@aalderfrang

Bitte nichts mehr schreiben, unser Lektor hat schon beim Lesen Ihres Kommentars aus seinem Auto eine Shisha gebastelt und dafür einen Gartenschlauch in den Auspuff gestöpselt.

Wetten-Spaß

Sehr geehrter Herr Fränkel,
danke für die Leserbriefseiten in der aktuellen Ausgabe. Dieses Mal habe ich tatsächlich Gründe, um für Sie einen Teil meiner Lebenszeit zu verschwenden. […] 1. Es gibt einen kleinen Zusammenschluss von PC-Games-Abonnenten, dessen zentrale Figur Sie mehr oder weniger unfreiwillig sind. Wir wetteifern, wer von uns am meisten in der Leserbriefecke der PC Games auftaucht. Der Sieger gewinnt einen formschönen Sachpreis. Das haben wir vor Jahren bei Rossi angefangen, und die Aktion erfreut sich anhaltender Beliebtheit. Dass Sie jetzt in die „Schusslinie“ geraten sind, macht die Sache wieder interessant, da wir erst mal herausfinden müssen, wie man an Ihnen vorbei in die PC Games kommt. […] 2. Sie erhalten ja viele Beschwerden über Ihre Arbeit. Idee: Man könnte die Seiten mit den Leserbriefen am Bund perforieren, damit jeder, der sie nicht lesen will, bequem heraustrennen kann. […]

Leider sind einige Menschen laut einer aktuellen Studie so doof, dass sie wahrscheinlich die herausgetrennten Leserbriefseiten behalten, das Heft wegwerfen und dann maulen: „Die neue Ausgabe hat nur vier Seiten! Skandal! Deabo!“ Oder sie sehen die Perforierung und reklamieren die „Löcher im Heft“. Apropos doof: Dank Ihres Hinweises auf den Wettstreit falle ich nun natürlich nicht mehr darauf herein. Wenn Sie auch künftig in ein Heft kommen wollen, würde ich den Playboy wählen, da geht das sehr leicht.

The Letter-Uncle strikes back

Hallo Harald,
als PC-Action-Leserin der ersten Stunde habe ich es damals mit Wehmut zur Kenntnis genommen, dass du die Redaktion verlassen musstest. Da habe ich gelernt, dass es nicht leicht ist, einen Leser-

brief-Onkel zu ersetzen, und man bei dem Versuch auch danebenhauen kann. Ich mochte deinen derben Humor, und auch Herrn Rosshirt habe ich wegen seiner Schlagfertigkeit sehr geschätzt. Umso schlimmer war es, mit ihm den zweiten Leserbrief-Onkel zu verlieren. Mir war bange, die PC Games könnte wiederholen, was schon bei der PCA nicht geklappt hat. Erleichternd war, dass es im Anschluss erst mal keine Leserecke gab. Doch dann entdeckte ich [in Heft 4/2021] plötzlich wieder Leserbriefseiten! Oha, Moment, den Scheitel kenne ich! Das ist … ich konnte mich vor Freude kaum halten! Die letzten Hefte haben meinen Erwartungen entsprochen, was die Umstellungsschwierigkeiten einiger Leser angeht, nur noch per E-Mail hofiert zu werden. Da müssen die jetzt durch. […] Wer glaubt, deine Antworten wären „unterste Schublade", hat den Joachim Hesse nicht gelesen, als er dich mal vertreten hat. […] Nichts gegen Jo, den vermisse ich auch.

Liebe Grüße und bleib gesund,
Alexandra Körner

Als Fan von Reality-Dating-Shows weiß ich, wie man Komplimente erwidert. Dank des staatlich geförderten Bildungsfernsehens mit Formaten wie Der Bachelor:in, Love Island und Temptation Island lebe ich alter Sack nach wie vor nahe an der Jugendkultur und deren Sprache. Also: Alexandra, du bist echt stabiles Girlfriend-Material und hast wunderschöne Zähne. Safe, Schwester!

Drache ist süß

Hallo!
Mah-Jongg ist ein Computer-Klassiker. Allerdings funktionieren alle Versionen gleich: Ein „Drache" wird vom Computer aufgebaut und muss dann abgetragen werden. Das ist aber nicht das „richtige" Mah-Jongg. Dieses hat die Aufgabe, den „Drachen" AUFZUBAUEN. Ich finde nirgends eine entsprechende Software. Ist Ihnen da etwas bekannt?

Michael Hoffmann

Leider nein. Wenn Sie aber unbedingt einen Drachen aufbauen wollen, wenden Sie sich doch mal an den Youtuber Drachenlord. Der müsste wegen seiner vielen Hater dringend mal aufgebaut werden. Einfach eine liebevolle Mail an DerDrachenlord@gmx.de schicken. Vielleicht schließen sich ja noch andere mitfühlende Leser an. Meddl, Leude!

Unfehlbar

Liebe PC-Games-Redaktion,
sehr ihr eine Möglichkeit, die Sorgfalt, die ihr euren Artikeln in Bezug auf Rechtschreibung, Zeichensetzung und Silbentrennung angedeihen lasst, zu steigern? Verglichen mit früheren Ausgaben der PC-Games hat die Zahl der Fehler ein ärgerliches Ausmaß angenommen. Mir ist bewusst, daß das sprachliche Niveau der Schulabgänger in den letzten Jahrzehnten nachgelassen hat, aber inzwischen gibt es doch Software, die einem unter die Arme greift.

Herzliche Grüße
Leif Klinkhardt

Nur drei Fehler in drei Sätzen? Beeindruckend! Wir lernen gerne von den Besten, mit welcher unfehlbaren Software hast du deine Mail gemeistert?

Verkehrspannen

Betrifft: Special „Diese Features wünschen wir uns für GTA 6" (Forumskommentare: https://bit.ly/3zTRiJ8)

Hoffentlich gibt's nur einen Charakter, […] den Kauf von Häusern und Autos etc., eine Open World, die nicht größer ist als die vorangegangene, dafür belebter und mit mehr Interaktion, mehr Nebenjobs, einen 80er-Musikkanal und NPC, die – je nachdem, wie man sich ihnen gegenüber gibt – positiv oder negativ eingestellt sind, was am Ende auch Einfluss auf Quests hat. […] Und ich möchte intelligentere NPC im Verkehr, die nicht irgendwelche abrupten, unnachvollziehbare Manöver vollziehen. […]

MichaelG

Ich lese zwischen den Zeilen, dass du noch nie bei der jährlich im rheinland-pfälzischen Busenberg ausgetragenen Frauen-Einpark-WM warst.

Wo ist der Führer?

Hallo erst mal!
Du, Fränkel, hast ein schweres Los gezogen, den Rainer zu beerben. […] Sagen wir mal so: Du bist ziemlich direkt, was nicht immer gut ist. Trittst einigen auf den Schlips. Was mir nicht gefällt: der geschrumpfte Hardwareteil. Wo ist der Einkaufsführer? Außerdem vermisse ich einen Einkaufsführer für VR-Games. Muss man jetzt zusätzlich die PC Games Hardware kaufen, um up to date zu sein? […]

Veljko Pivic

Unbedingt! Wobei der Einkaufsführer nach wie vor im Heft ist. Augen auf! Oder meinst du den kleinen Mann mit dem peinlichen Oberlippenbärtchen, wenn er einkaufen geht? Der ist schon seit 1945 tot.

Dumm kickt nicht gut

Betrifft: Test zu We are Football – „Gute Ansätze, mäßige Ausführung" (Forumskommentare: https://bit.ly/3zOSY6y)

Kann man so stehen lassen! […] Es mangelt […] dem Spiel komplett an Feedback. Ich bekomme nix mit. Einmal nicht gemerkt, dass Verträge auslaufen, sind in der neuen Saison acht Spieler weg. […] Das Trainingslager […] geht ohne Info vorbei, was es gebracht hat. Gleiches gilt für den Stadion-Ausbau. Auch will ich die Finanzen verwalten. Es kann nicht sein, dass ich drei Millionen durch Spielerverkäufe mache und dann keine Mitarbeiter für 10k einstellen oder Spieler holen kann, weil kein Budget über ist.

Weissbier242

PC Games macht monatlich sogar 30 Millionen Euro und wirft mir trotzdem nur Wasser und Brot in den Kerker. Also willkommen in der Realität und heul leise!

Unlautere Mittel

Betrifft: Special „Die elf wichtigsten Fußballspiele der Spielegeschichte" (Forumskommentare: https://bit.ly/3BUwUcE)

Herrlich, danke für die Nostalgie! Ich habe bis Mitte der 2000er alles mitgenommen, dann das Interesse verloren und auch die Spiele nicht mehr weitergespielt. In Erinnerung bleiben International-Soccer-Abende mit meinem Vadder so um 1985 auf dem C64 und später das erste FIFA. Ich glaube, da konnte man sich beim Abstoß vor den gegnerischen Torhüter stellen und hatte eine große Chance, das Ding reinzumachen.

Timjen

Ein Cheater wie du benutzt beim Vögeln bestimmt auch einen Trichter.

Ich weiß nur, dass es ein Spiel gibt, das Fußball heißt. Aber was genau da gemacht wird? Keine Ahnung.
General-Lee

Das haben die letzten vier Schalke-Trainer auch gesagt. [Anm. d. Chefred.: … Heeeeyyy! …]

Rainer Unsinn

Betrifft: Ist Carlo Siebenhüner eine Fusion aus Rainer Rosshirt und Herbert Grönemeyer?

Werte PC-Games Redaktion,
mich könnt ihr nicht veräppeln. Ihr habt Rainer Rosshirt in der Gestalt von Herbert Grönemeyer in die Redaktion eingeschleust, unter dem falschen Namen Carlo Siebenhüner! Ihr hättet ihn genauso gut Rainer Grönemeyer oder Herbert Rosshirt nennen können. Ich falle nicht drauf rein. […]

Vielen Dank und schöne Grüße
Christian Grätz

Ich kann nur immer wieder warnen: Erst den Arzt fragen, dann die Antipsychotika absetzen.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 09/2011

Von: Paul Albert & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Der PC Games 09/11 mangelte es nicht an Spielevorschauen. In diesem Monat konnten die Redakteure viele AAA-Titel testen, die auch heute noch für ihr Spieldesign gefeiert werden.

Der Teufel trieb sein Unwesen – Diablo 3 und das Auktionshaus

In der Vorschau zu Diablo 3 wurden PC-Games-Leser zum Echtgeld-Auktionshaus befragt.

Zu Besuch bei Blizzard konnten wir damals erstmals Diablo 3 testen, welches rund 20 Jahre nach dem zweiten Teil spielt. Der alte Deckard Cain entdeckt einen in eine Kathedrale gestürzten Meteoriten und wir sahen zum ersten Mal, wie sich die Pforte der Hölle auftat. Das geriet angesichts der Kritik am neuen Echtgeld-Auktionshaus durch die Leser und Spieler aber schnell zur Nebensache. Von Seiten der Redaktion wurde allerdings weniger heftig gefeuert. Auch wenn wir damals das Echtgeld-Auktionshaus als kompliziert und umstritten betitelten, konnten wir kaum das Ausmaß erkennen, welches dieses Feature kurze Zeit später annehmen sollte. Gerade in den ersten Monaten nach Spielstart standen Blizzard und das Auktionshaus stark in der Kritik. Denn das Auktionshaus war alles andere als kundenorientiert. Während sich einige Spieler mit viel Kohle alles kaufen konnten, was sie haben wollten, verbrachten andere unzählige Stunden beim Farmen, um ein Stück vom Kuchen abzubekommen. Glücklicherweise haben die Entwickler das Auktionshaus letztendlich komplett aus dem Spiel entfernt. Nur den Onlinezwang, von dem damals die Rede war, gibt es heutzutage immer noch. Diablo 3 konnte dann doch noch ein großartiges Spiel werden und erhält bis heute Entwicklersupport. Hoffentlich macht Blizzard mit Diablo 2 Remastered und Diablo 4 nicht dieselben Fehler.

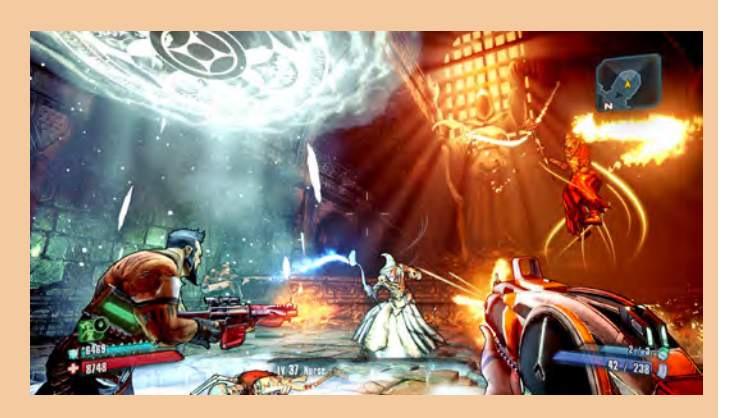




Borderlands 2

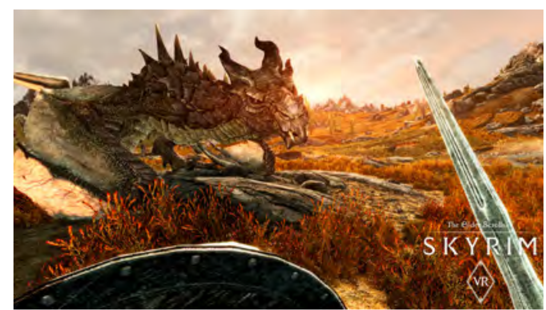
Loot-Shooter setzt neue Maßstäbe.

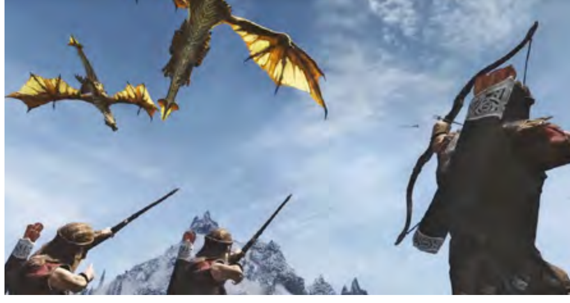
Die Entwickler von Borderlands wollten damals mit Borderlands 2 zwar einfach alles besser machen, wichtig war ihnen aber besonders, dass gerade die Punkte, die von Fans im ersten Teil besonders kritisiert wurden, im Nachfolger deutlich besser umgesetzt werden sollten. Borderlands 2 setzt den Fokus somit vermehrt auf eine interessante Story, die sich anhand eines roten Fadens durch die Welt zieht. Im ersten Teil ging eben jener Faden nach der Ankunft mit dem Bus im Sande der kargen Wüste von Pandora verloren. Auch wenn es sich damals lediglich um eine Vorschau handelte, waren unsere Redakteure bereits sehr angetan. Heute wissen wir, dass die Entwickler ihr Ziel erreicht haben und die Story von Borderlands 2 ein unvergessliches Erlebnis bietet. Der Plot, der von unfassbar gut in Szene gesetzten Charakteren gespeist wird, setzte den eigentlichen Grundstein für ein ganz neues Genre. Selbst bei der schier unzählbare Menge an Waffen aus dem ersten Teil legte Borderlands 2 noch einen drauf und brachte das Genre auf den Höhepunkt. Loot-Shooter sind seither nicht mehr wegzudenken. Trotz Destiny, The Divison und Co. trägt die Borderlands-Reihe für viele Spieler den Titel des Genrekönigs. 2022 werden wir uns auf ein weiteres Abenteuer im Borderlands-Universum freuen dürfen. Denn Tiny Tina's Wonderlands soll bereits Anfang nächsten Jahres erscheinen. Ob es ein weiterer Meilenstein wird, steht aber noch in den Sternen geschrieben.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Dovahkiin, Dovahkiin Naal ok zin los vahriin wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal!





Mit The Elder Scrolls 5: Skyrim haben die Entwickler wahrlich über ihren Himmelsrand geschaut und brachten Rollenspiel-Fans dem Himmel so nah wie selten zuvor. Etliche Stunden konnte man in der Welt zwischen Hochgebirgen verbringen. Nach dem Anspielevent waren unsere Redakteure wirklich schwer begeistert. Auch wenn sie damals das Spiel nur auf der Xbox ausprobieren konnten, waren sie mit dem Ergebnis mehr als zufrieden und konnten es kaum erwarten das Spiel dann in voller Pracht auf dem PC zu spielen. Auch an einem Remastered konnte man sich Jahre später erfreuen. Seitdem ist viel Zeit vergangen. Trotzdem hat The Elder Scrolls 5 bisher keinen wirklichen Nachfolger bekommen. Bis auf das MMO The Elder Scrolls Online war es lange still um die Reihe. Das ist sehr schade, denn nach heutigen Grafik-Standards sieht Skyrim etwas veraltet aus. Nicht falsch verstehen, Skyrim kann sich inhaltlich mit jedem Spiel der heutigen Zeit messen. Das Problem ist nur, dass Fans das Spiel inzwischen bereits hoch und runter gespielt haben, jeden Winkel von Himmelsrand in und auswendig kennen und jeden erdenklichen Blödsinn ausprobieren konnten. Bethesda, es wird Zeit für einen neuen Ableger der Serie.

Battlefield 3

Auf 1943 und Bad Company 2 folgte … Teil 3.



Wer das Durcheinander bei den Namen der einzelnen Battlefield-Teile nachvollziehen kann, dem zollen wir Respekt. Auf Battlefield 2 folgte erst Battlefield 1943, ehe es dann 2011 mit Battlefield 3 weiterging. Natürlich ließ auch dieser Teil unsere Redakteure nicht kalt und so wurde der Shooter im Rahmen einer Vorschau intensiv beleuchtet. Naturgemäß musste es sich mehrfach dem Vergleich mit CoD: Modern Warfare 3 stellen, welches wenige Wochen später erscheinen sollte. Dabei überzeugte Battlefield 3 besonders in puncto Grafik, während Call of Duty die schickere Kampagne bot. Mittlerweile sind zehn Jahre vergangen und die beiden Reihen sind weit entfernt davon, in Ruhestand zu gehen. Ende des Jahres dürfen wir uns auf einen neuen Teil der Battlefield-Reihe freuen. Nach den vorherigen Ablegern, die im Ersten und Zweiten Weltkrieg spielten, bringt Battlefield 2042 dank futuristischem Setting wieder etwas Abwechslung ins Franchise.

Mit AC: Revelations ging eine Ära zu Ende

Mit Revelations endet die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze.



Mit Assassin's Creed: Revelations kam der letzte Teil der Reihe auf den Markt, den einige Fans der Serie noch zu dem zählen würden, was Assassin's Creed in seinen Grundzügen ausmacht. Stealth-Elemente gepaart mit einem Action-Adventure, das durch seine wunderbar inszenierte Story seinesgleichen sucht. Vergleicht man heutige Assassin's Creeds mit diesen ursprünglichen Teilen, erhält man zwei wirklich recht unterschiedliche Spiele. Den Mehrspieler-Modus, welchen wir damals in unserer Vorschau genauer unter die Lupe genommen haben, gibt es in den aktuellen Spielen leider gar nicht mehr. Für den PvP-Part wurden die Mechaniken des Einzelspielermodus für kleine Konfrontationen auf mittelgroßen Karten, die meist ein Ausschnitt einer Stadt waren, angepasst. Das beliebte Katz-und-Maus-Spiel, in dem der Jäger zum Gejagten wird, machte sehr viel Spaß und konnte unsere Redakteure überzeugen. Das Mehrspielerkonzept gab es dann leider nur noch in zwei weiteren Ablegern der Serie. Seit Syndicate haben Assassin's-Creed-Titel überhaupt keine Multiplayer-Komponente mehr. Vielleicht können wir uns im nächsten Teil – also Assassin's Creed Infinity – über ein Comeback freuen.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 140 Euro

ALTERNATIVE

Ein Core i3-10100F (85 Euro) wäre eine sehr günstige Alternative – er hat aber nur acht Threads (vier Kerne) und dürfte weniger zukunftssicher sein. Nach oben hin macht es erst bei dem übertaktbaren i5-10600KF Sinn, mehr zu investieren, nämlich 190 Euro. AMDs Alternative: ein Ryzen 5 3600 (175 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... EVGA GeForce RTX 2060 SC Gaming
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1365 MHz (Boost 1710 MHz) / .... 336 GB/s
Speicher/Preis: ..... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 440 Euro

ALTERNATIVE

Günstiger als die RTX 2060 waren zum Redaktionsschluss nur die GTX 1650 Super, GTX 1660 oder GTX 1660 Super mit Preisen ab 370 Euro, wobei selbst die stärkste der drei Karten mehr als 20 Prozent langsamer als die Die RTX 2060 ist – daher empfehlen wir trotz des Preises letztere.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock H510M-HDV/M.2
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe 3.0) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Mit dem 500er-Chipsatz kann man auch eine CPU der neueren 11000er-Serie einbauen. Wer den 10600KF nehmen und übertakten will, wählt einen Z-Chipsatz (ab 130 Euro, zum Beispiel Gigabyte Z590M). Für AMD-CPUs ist das Gigabyte B550M DS3H ein Tipp (80 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 70 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Patriot Burst Elite (SATA 2,5 Zoll) / .... Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... LC-Power Gaming 704B Dark Eye, ... 1x RGB-Lüfter (120mm) vorverbaut, ... Grafikkartenlänge bis 34,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 17,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: ...... Enermax CyberBron 500 Watt, 50 Euro



Einsparen kann man, indem man zuerst nur 8GB RAM nimmt. Wer will, der kann auch eine 1000GB-SSD anstelle der Kombination aus SSD und Festplatte wählen. Die GeForce RTX 2060 ist für die Kategorie „Einstieg“ fast schon zu stark – schwächere Karten sind aber derzeit viel zu teuer.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 900 Euro)

MITTELKLASSE-PC



€ 870*,-

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.550 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: .... 260 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600X liegt in Sachen Gaming vor dem Ryzen 7 3800X (290 Euro) und auch leicht vor dem Intel Core i7-10700KF (ab 290 Euro). Für den Ryzen 7 oder Core i7 spricht, dass sie mehr Kerne und Threads bieten, was sie zu einer guten Alternative macht.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Gainward GeForce RTX 3060 .... Ti Ghost V1 LHR
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1665 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 680 Euro

ALTERNATIVE

Etwas teurer, aber auch ein wenig stärker ist die AMD RX 6700 XT, bei der es ab etwa 730 Euro losgeht. Die über 20 Prozent langsamere RTX 3060 wäre eine Alternative für 570 Euro. Zur Veranschaulichung: Zum Release kostete letztere unter 400 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI MPG B550 Gaming Edge WIFI
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX (AMD B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, ... 2x M.2 PCIe (je 1x 3.0 und 4.0) / 150 Euro

ALTERNATIVE

Unser Vorschlag ist bereits ordentlich ausgestattet und taugt gut für eine Übertaktung – ein anderes Modell mit B550-Chipsatz für 80 bis 120 Euro reicht ansonsten auch völlig aus. Bei Intel ist zum Beispiel das ASRock Z590M Phantom Gaming (140 Euro) für Übertakter-Anfänge geeignet.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL19-20-20 / 140 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... WD Blue SN550 (M.2, PCIe 3.0) / .... WD Blue SATA-Festplatte
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ...... Thermaltake H100 TG, 1 Lüfter (120mm) .... vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 32,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 18,0 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Alpenföhn Brocken 3 .... (16,5 cm hoch, 1x140 mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: ...... Corsair TX-M Series TX550M 550 Watt .... (teilmodular), 70 Euro

Bei der Grafikkarte ist auch der Griff zu einer Nvidia GeForce RTX 3060 (Ti) möglich, ohne dass die CPU sich langweilt. Die 32GB RAM sind bereits ein Griff für die Zukunft – 16GB würden reichen, falls man unbedingt 60 bis 80 Euro sparen muss. Als SSD würde auch ein SATA-Modell ausreichen, allerdings spart man aktuell dabei nur wenig.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.380 Euro)

Die für die Leistung relevante Hardware umgeben wir auch mit einem Hauch von Luxus – ohne auf Spieleleistung zu verzichten, kann man beispielsweise mit einem jeweils halb so teuren Mainboard und Gehäuse sowie einem nicht fürs Übertakten gedachten CPU-Kühler und einer normalen SATA-SSD oder PCIe3.0-M.2-SSD über 250 Euro sparen.



WEITERE KOMPONENTEN

CPU-Kühler/Preis: .... Arctic Liquid Freezer II 240 RGB ....(All-in-One-Wasserkühler), 75 Euro

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 380 Euro

ALTERNATIVE

Wer gut 100 Euro sparen will, nimmt den Ryzen 5 5600X, der in Spielen fast gleich schnell ist, aber weniger Kerne bietet. Etwas schneller in Spielen ist der Ryzen 9 3900X (440 Euro). Intel-Fans nehmen entweder den Core i9-10850K (415 Euro) oder den nicht-übertaktbaren Core i9-11900 (400 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . PowerColor Radeon RX 6800 XT Red Devil
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1900 MHz (Boost 2340 MHz) / .... 512 GB/s
Speicher/Preis: . 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1100 Euro

ALTERNATIVE

Beim Preis-Leistungsverhältnis stand die RX 6800 XT zum Redaktionsschluss besser als die fast ebenso schnelle Nvidia RTX 3080 da – wer weniger ausgeben will, der kann aber auch eine RTX 3070 (ab 800 Euro) oder RTX 3070 Ti (ab 900 Euro) nehmen und auf knapp 30 respektive 23 Prozent Leistung verzichten.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 AORUS Ultra
Format/Sockel (Chipsatz): ....ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 4.0 x16, ...2x PCIe 3.0 x16, 3x M.2 (PCIe 4.0) / 245 Euro

ALTERNATIVE

Ein so teures Mainboard richtet sich an eher ambitionierte Übertakter – wer nicht oder nur moderat übertakten will, kann bedenkenlos unter 150 Euro zugreifen. Für Intel bietet sich zum Beispiel ein Asus Prime Z590-A für Übertakter an (235 Euro). Für Intel-CPUs ohne K im Namen reicht ein Modell um die 100 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ....TeamGroup T-Force Delta RGB
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 170 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Corsair Force Series MP600 ....(M.2, PCIe 4.0) / Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: ....165 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ....SilentiumPC Armis AR6X Evo TG, ... 4 RGB-Lüfter (120mm) vorverbaut; ....Grafikkarten bis 36,0 cm, ... CPU-Kühler bis 16,2 cm Höhe, Preis: 90 Euro
Netzteil/Preis: ....be quiet! Pure Power 11 FM ....650 Watt (vollmodular), Preis: 85 Euro

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Bis zum Mai verdoppelten sich die Preise, teils verdreifachten sie sich sogar. Seit Juni sinken die Preise wieder, sind aber noch immer auf einem hohem Niveau. Daher findet ihr, um die Kostendifferenz besser bewerten zu können, bei den PCs zwei Preise – einen mit und einen ohne Grafikkarte. Die neue AMD RX 6600 XT (Release 11. August) konnten wir nicht mehr vor Redaktionsschluss mit einbeziehen.



HIGH-END-GAMING-PC
I63-187
CAPTIVA
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.599,-
inkl. MwSt.
„Genieße jeden Spielzug!“
SSD
SSD: 1 TB
Arbeitsspeicher: 16 GB
Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3060 12GB GDDR6
CPU
Prozessor: Intel Core i7-11700F
CAPTIVA
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Test

Psychonauts 2



Ende August erscheint nach über 15 Jahren Wartezeit der zweite Teil des skurrilen Abenteuers – wir klären, ob die Rückkehr glückt.

❑ Test

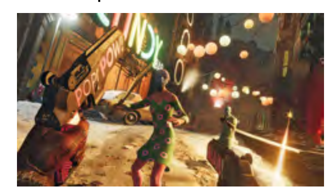
Humankind



Kurz nach Redaktionsschluss dürfte die Testversion bei uns eingetrudelt sein – im nächsten Heft lest ihr also, was die 4X-Hoffnung kann.

❑ Vorschau

Deathloop | Wir rechnen mit neuen Infos vor dem Release Mitte September.



❑ Test

New World | Konkurrenz für WoW, TESO, FFXIV und Co? Überprüfen wir natürlich!



❑ Test

Life is Strange: True Colors | Mit viel Glück kommt das Adventure rechtzeitig zum Test bei uns an.



❑ Vorschau

Diablo 2: Resurrected | Ende August läuft noch einmal eine Beta – wir haben also neue Infos!



PC Games 10/21 erscheint am 15. September!

Vorab-Infos ab 11. September auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Paul Albert, Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Monika Himmelsbach, Dina Manevich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Sega, Xbox Game Studios

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

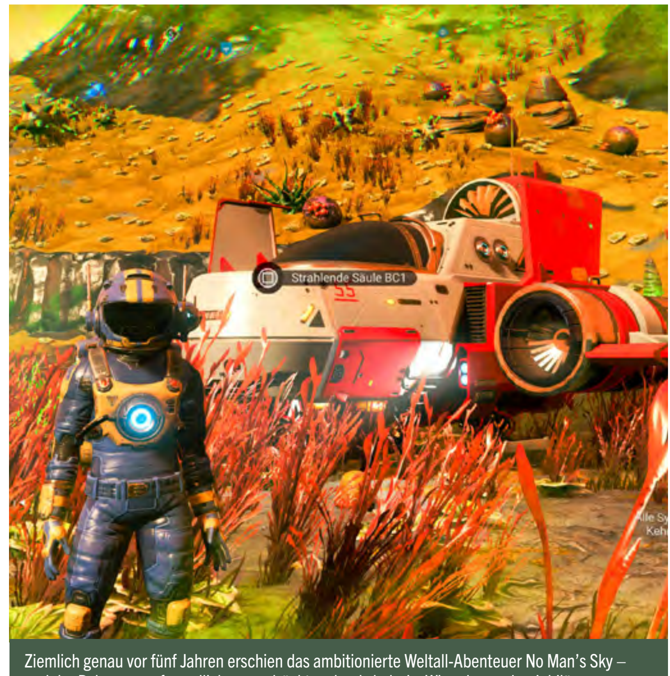
Was braucht VR **für den Mainstream-Durchbruch?**



Trotz des überschaubaren Hypes vor/seit einigen Jahren ist VR immer noch ein relatives Nischenthema. In unserem Report gehen wir der Frage nach, was der Technik noch zum absoluten Durchbruch fehlt.

REPORT Seite 104

No Man's Sky: 5 Jahre später



Ziemlich genau vor fünf Jahren erschien das ambitionierte Weltall-Abenteuer No Man's Sky – und der Release war freundlich ausgedrückt mehr als holprig. Wir nehmen das Jubiläum zum Anlass, noch einmal in den unendlichen Weiten vorbeizuschauen.

REPORT Seite 108

Die Evolution der **Rennspiele**



Das Rennspiel-Genre ist eines der ältesten Videospiel-Genres überhaupt. In unserem Report beleuchten wir die Geschichte der virtuellen Rasereien, von ihren Anfängen in den 70er-Jahren bis zu modernen Vertretern wie das jüngst angekündigte Forza Horizon 5.

Virtual Reality

Boxen in VR: Dank entsprechender Hardware motivieren Apps und Dienste wie FitXR eine breitere Zielgruppe – gerade in Zeiten einer globalen Pandemie. (Bild: FitXR)

Wann kommt endlich **der Boom?**

PlayStation VR verkaufte sich bis Anfang 2020 über fünf Millionen Mal und gehört somit zu den meistverkauften VR-Brillen auf dem Markt. Der Nachfolger kommt frühestens 2022. (Bild: Sony)

Auf den Hype folgte die Ernüchterung: Schafft Virtual Reality noch den Sprung in den Mainstream? Oder bleibt es eine Nische im Unterhaltungssektor? Wir skizzieren in unserem Report den Stand der Dinge und blicken in die VR-Zukunft.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller


Half-Life: Alyx gilt gemeinhin als das beste, exklusive VR-Spiel auf dem Markt. Die hohe Qualität weckte die Neugier der Community und steigerte auch den Absatz von VR-Headsets. (Bild: Valve)

Die AR-Anwendung Microsoft Mesh dient als Kommunikationstool für HoloLens. Es verbindet also VoIP-Funktionen mit moderner AR-Technologie. Dies soll neue Möglichkeiten der Interaktion der Gesprächsteilnehmer garantieren. (Bild: Microsoft)

Oculus Rift, PlayStation VR, HTC Vive oder vielleicht doch Valve Index? Der Markt für VR-Headsets hat sich in den vergangenen fünf bis zehn Jahren rasant entwickelt – und das meinen wir nicht nur positiv. Virtual Reality galt zwischendurch als der Quantensprung im Entertainment-Bereich und war besonders im Gaming-Sektor das beherrschende Thema.

Der Hype begann im Jahr 2012: Hinter verschlossenen Türen präsentierte Entwickler Oculus VR erstmals ein Prototyp der Oculus Rift. Im darauffolgenden Herbst startete das Crowdfunding mit einer Kickstarter-Kampagne, die über zweieinhalb Millionen Dollar einspielte. 2013 waren es dann beinahe 100 Millionen US-Dollar an Zuschüssen. Spätestens an diesem Punkt war für die gesamte Tech-Industrie klar: In Virtual Reality steckt jede Menge Geld! Wenig verwunderlich also, dass Mark Zuckerbergs Social-Media-Maschine Facebook Oculus 2014 für zwei Milliarden US-Dollar (400 Millionen Dollar in bar und 1,6 Milliarden Dollar in Facebook-Aktien) schluckte.

Danach entwickelte sich VR rapide weiter und immer mehr Hersteller – allen voran HTC, Valve und auch Sony – arbeiteten an eigenen Geräten. Im Mainstream angekommen ist Virtual Reality allerdings bis heute nicht. Was ist da los?

Etabliert am PC, aber trotzdem Nische?

Dass Virtual Reality selbst neun Jahre nach dem ersten Durchbruch von Oculus Rift lediglich für einen kleinen Teil der PC-Spielerschaft interessant ist, zeigte sich Ende 2020 in einer Steam-Umfrage. Darin bestätigten 1,7 Prozent der Teilnehmer die Nutzung eines VR-Headsets. Im Zuge der fortwährenden Pandemie stieg dieser Anteil bis Mai 2021 auf immerhin 2,31 Prozent.

Homeoffice, Lockdowns und Social Distancing wirkten sich positiv auf den Absatz von VR-Headsets aus. Im Vergleich zu 2019 gingen 2020 etwa 30 Prozent mehr Geräte über die virtuelle Ladentheke. Der Trend zeigt nach oben, eine Massenbewegung ist VR aber nicht. Wer also dachte, im PC-Sektor boome diese Technik, liegt daneben. Gründe für die geringe Verbreitung sind sicherlich die Hardware-Voraussetzungen sowie der gehobene Preis der VR-Devices.

Zwischenstopp bei PlayStation VR

Blicken wir in den Konsolenbereich, sieht es in Sachen Virtual Reality ebenfalls dünn aus. Microsoft und Nintendo halten sich beinahe vollständig aus diesem Sektor raus. Okay, Nintendo probierte sich mit Nintendo Labo an einer kostengünstigen Alternative, kam aber mit den „Selbstbau-Brillen“ natürlich nicht an die vollpreisigen VR-Geräte heran. Microsoft setzt dagegen den Schwerpunkt auf das Augmented-Reality-Device HoloLens, das zuletzt unter anderem durch die Kommunikationsplattform Microsoft Mesh auf sich aufmerksam machte.

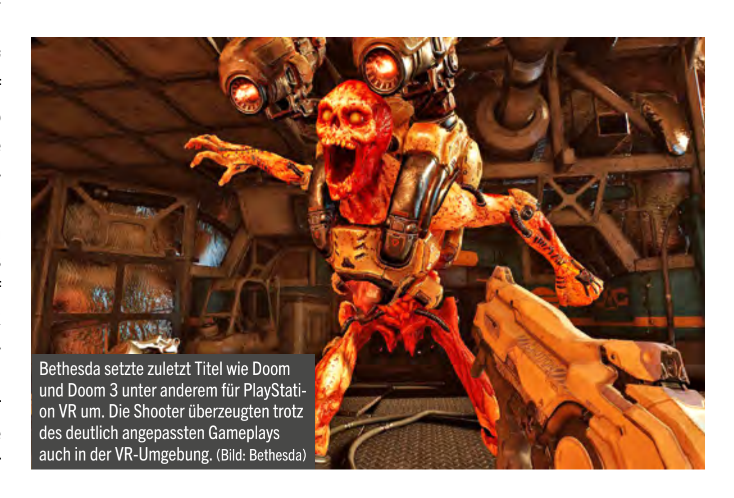
Übrig bleibt eigentlich nur noch Sony. Und auch da ist Sand im VR-Getriebe. Gehen wir auch an dieser Stelle einige Jahre zurück: Die damals noch unter dem Spitznamen „Project Morpheus“ bekannte PlayStation VR sorgte auf der Electronic Entertainment Expo 2015 bei der Fachpresse für offene Münder … und aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums auch gelegentlich für Übelkeit. Trotzdem waren die Verantwortlichen voll des Lobes. Sony-Deutschland-Chef Uwe Bassendowski beschrieb VR als „The Next Big Thing“ – und tatsächlich ist PlayStation VR seit dem weltweiten Launch am 13. Oktober 2016 ein Erfolg. Kritikpunkte wie etwa den fummeligen Aufbau oder

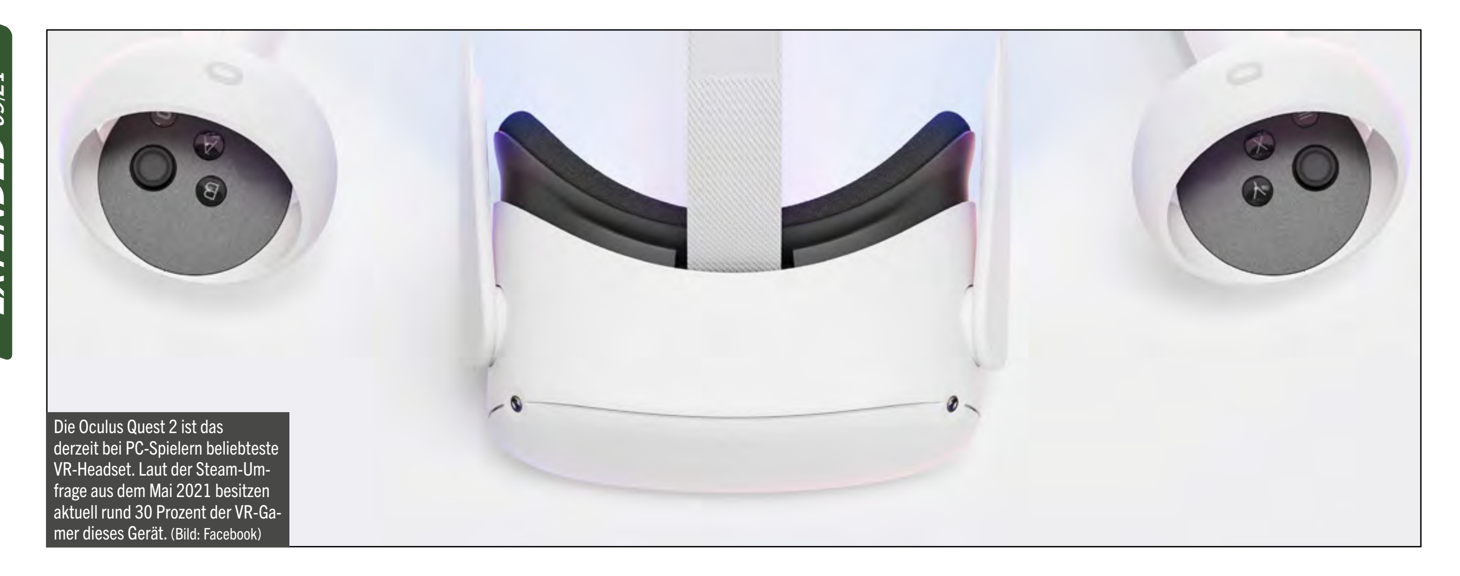

Resident Evil 7 war einer der großen Seller für PlayStation VR und fügte dem Grusel-Abenteuer eine ganz neue Dimension des Horrors hinzu. Ob es für den kürzlich veröffentlichten achten Teil einen VR-Patch geben wird, wurde seitens Capcom noch nicht bestätigt. (Bild: Capcom)

die im Vergleich zur PC-Konkurrenz geringere Auflösung kontert PlayStation VR mit einem vergleichsweise geringen Anschaffungspreis.

Anfang 2020 vermeldete Sony fünf Millionen abgesetzt Einheiten bei damals 100 Millionen verkauften PlayStation-4-Konsolen. Diese beachtlichen Zahlen begründen sich auch in dem starken Spielesortiment: Titel wie Resident Evil 7, Blood & Truth, Far Point, Beat Saber oder Astro Bot lieferten innovative Erfahrungen und machten PlayStation VR für Core-Gamer interessant. Doch mit fortschreitender Lebensdauer zeigten sich auch die Schwächen der PlayStation VR – und vor allem die der benötigten Move-Controller. Für viele Konsumenten war das Headset somit ein zusätzliches Spielzeug, aber keine Hardware für den Dauereinsatz.

Spätestens mit dem Start der PlayStation 5 landete die VR-Brille endgültig auf dem Abstellgleis: Sony lieferte lediglich einen kostenlosen Adapter für die USB-Kamera aus, verzichtete aber auf Exklusivspiele auf Basis der neu-


Bethesda setzte zuletzt Titel wie Doom und Doom 3 unter anderem für PlayStation VR um. Die Shooter überzeugten trotz des deutlich angepassten Gameplays auch in der VR-Umgebung. (Bild: Bethesda)


Die Oculus Quest 2 ist das derzeit bei PC-Spielern beliebteste VR-Headset. Laut der Steam-Umfrage aus dem Mai 2021 besitzen aktuell rund 30 Prozent der VR-Gamer dieses Gerät. (Bild: Facebook)

en Konsole. Stattdessen müssen es Abwärtskompatibilität und die wenigen Neuerscheinungen wie Hitman 3 oder Doom 3 VR richten. Das „Next Big Thing“ ist ein Auslaufmodell geworden. Allerdings steht der Nachfolger bereits in den Startlöchern.

Neuer Anlauf mit PlayStation VR 2

Während Microsoft weiter an der Ausarbeitung des Game Pass arbeitet und so unter anderem Next-Generation-Gaming auch über die Cloud möglich macht, schraubt Sony bereits an der PlayStation VR 2. Für das neue Modell setzt das Unternehmen zum einen auf frische Controller, die stark an die Steuergeräte von Oculus erinnern und bestimmte Funktionen des DualSense-Controllers aufgreifen – darunter etwa die adaptiven Trigger und das haptische Feedback.

Zugleich behebt man hier auch einige Schwachstellen der ersten VR-Generation und erhöht etwa die Qualität der verbauten Displays, die mögliche Auflösung sowie das Sichtfeld. Zudem wird keine separate Kamera mehr notwendig sein. Stattdessen kommunizieren VR-Brille und Controller miteinander und bestimmen so die Position im Raum. Kurzum: Man geht eigentlich den Weg, den viele andere VR-Geräte ebenfalls schon hinter sich gebracht haben. Ein Haken bleibt aber: Auch PlayStation VR 2 wird nicht kabellos sein – im Gegensatz etwa zur Oculus Quest 2.

Allerdings muss man abwarten, wie Sonys langfristige Strategie mit PlayStation VR 2 aussieht. Aktuell macht das Unternehmen vor allem damit Schlagzeilen, dass zu wenige PlayStation-5-Konsolen für eine zu hohe Nachfrage vorhanden sind. Viele zunächst als PS5-exklusiv betitelte Spiele wie Gran Turismo 7 oder Horizon: Forbidden West kommen nun auch für die PS4. Der Grund: Die (noch) zu kleine Hardware-Basis der PlayStation 5 und damit zu geringe Absatzchancen für große Produktionen.

Zudem möchte man die aufgebaute PS4-Community nicht zurücklassen. Haben gerade die Lieferprobleme auch Konsequenzen für PlayStation VR 2? Sony gab bislang noch keinen offiziellen Release-Termin bekannt. Experten spekulieren aber, dass das VR-Headset Mitte/Ende 2022 kommen könnte. Angesichts der aktuellen Probleme könnte dieser Erscheinungszeitraum jedoch ins Wanken geraten. Ein Statement seitens Sony steht derzeit noch aus.

Wo bleiben die echten Game Changer?

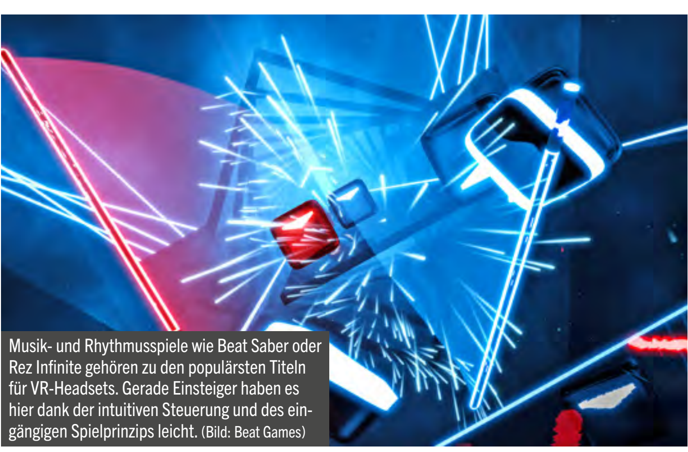
Wir alle kennen die Devise „Software sells Hardware“. Übersetzt bedeutet das so viel wie, dass richtig gute Spiele in der Regel auch dafür sorgen, dass sich die entsprechenden Konsolen und Geräte verkaufen. Sony folgte dieser Maxime in der vergangenen PlayStation-Generation und lockte Interessierte mit hochwertigen Exklusivspielen an die Kasse. Diese Strategie funktionierte und bescherte beispielsweise auch PlayStation VR eine Menge Aufmerksamkeit – dank der bereits angesprochenen, großen Spiele. Doch sobald diese Quelle versiegt, schwindet auch das Interesse am Produkt.

Auf dem PC thront dagegen ein Spiel über allen: Half-Life: Alyx. Valves Fortsetzung der legendären Shooter-Serie ist technisch und spielerisch ein echtes Schmuckstück und zog Tausende von Neulingen ans VR-Headset. Es ist eines dieser Spiele, die auch außerhalb der Gaming-Blase große Wellen schlugen. Nicht nur, weil es ein neues Half-Life war, sondern vor allem, weil es zeigte, wozu VR wirklich in der Lage ist. Virtual Reality funktioniert auch im Blockbuster-Bereich.

Wenn man sich aber abseits von Half-Life: Alyx umschaut, fällt auf, dass bislang wenige Entwickler großer Marken den Sprung ins VR-Wasser wagten. Bethesda stolperte etwa bei der Umsetzung von The Elder Scrolls 5: Skyrim oder Fallout 4. Für eingesessene Rollenspieler stand schnell fest, dass die „normale“ Version schlichtweg besser funktioniert. Rockstar dagegen probierte sich gar nicht erst an einer Portierung von Grand Theft Auto 5. Stattdessen nahmen Modder das Heft in die Hand und entwickelten eine entsprechende Erweiterung, die zeigte, dass GTA 5 in VR – trotz Motion Sickness – Spaß machen kann.

Virtual Reality ist mehr als nur eine Spielerei

Aber natürlich ist diese Betrachtung sehr einseitig. Denn Virtual Reality ist weit mehr als nur Gaming. So schön VR-Spielerfahrungen wie in Resident Evil 7 oder


Musik- und Rhythmusspiele wie Beat Saber oder Rez Infinite gehören zu den populärsten Titeln für VR-Headsets. Gerade Einsteiger haben es hier dank der intuitiven Steuerung und des eingängigen Spielprinzips leicht. (Bild: Beat Games)



Virtual Reality erlaubt das Eintauchen in eine fremde Welt oder sogar in den Körper eines Adlers –wie in Ubisofts Eagle Flight. Die Tiefenwirkung und das Tempo kommen in VR doppelt zum Tragen. (Bild: Ubisoft)


Gerade VR dient oft auch dem Eskapismus – also der Flucht aus der Realität. Titel wie The Climb bieten keine große Spieltiefe, aber jede Menge schöne Bilder in Verbindung mit einer Portion Nervenkitzel. (Bild: Crytek)

Die Move-Controller waren die Achillesferse der ersten PSVR-Generation. Für den Nachfolger orientiert sich Sony an Oculus und integriert zudem Funktionen des hauseigenen DualSense-Controllers. (Bild: Sony)

Half-Life: Alyx sein mögen, sie sind letztlich nur ein Teil der Großbaustelle Virtual Reality. Dieses Geschäftsfeld bleibt zweifellos interessant für Entwickler, doch gerade in Pandemie-Zeiten zeigten sich die Möglichkeiten für Apps im Bereich von Sport und Freizeit unter Zuhilfenahme von VR-Gadgets.

Das bereits angesprochene Microsoft Mesh nutzt HoloLens zum Aufbauen virtueller Räume. Facebook arbeitet an einer eigenen Social-App namens Horizon und möchte so die eigene Plattform revolutionieren. Anwendungen wie Supernatural oder FitXR verbinden Abo-Dienste mit Workouts und VR-Trainingsprogrammen. Sam Cole, Mitbegründer von FitXR, führt die Vorteile der neuen Technologie im Interview mit WIRED (https://www.wired.com/story/oculus-rift-five-year-anniversary/) aus: „Wir sehen in diesem Bereich eine große Erweiterung unserer erreichten Demografie – nicht nur in Bezug auf Alter und Geschlecht, sondern auch, was den Fitness-Zustand angeht.“ Er ergänzt, dass man Feedback von Bodybuildern erhalten habe, die Cardio-Training hassten, aber dank VR-Integration auch diesen Teil des Workouts absolvierten.

Natürlich kommen Virtual- und Augmented-Reality-Geräte auch längst in Medizin, Forschung und Entwicklung zum Einsatz. Immer mehr Konzerne – darunter auch Apple – stecken Geld in die Technologie, da der Markt zunehmend wächst und somit steigende Umsätze generiert. Das wiederum sorgt im Idealfall für breitere Akzeptanz und eine größere Hardware-Basis.

Und was bedeutet das jetzt konkret für Computer- und Videospiele? Im Idealfall wachsen mit dieser Entwicklung auch die Chancen für wirklich große VR-Games-Produktionen. Denn diese müssen die Herstellungskosten auch wieder einspielen. Das ist ohne eine entsprechende Basis unmöglich. Das angesprochene Half-Life: Alyx verkaufte sich über zwei Millionen Mal und damit ausgesprochen gut für ein reines VR-Spiel. Zum Vergleich: Animal Crossing: New Horizons für die Nintendo Switch wurde bis Anfang Februar 2021 über 31 Millionen Mal verkauft. Welches Spiel mehr einbrachte, müssen wir an dieser Stelle nicht erwähnen.

Dass Virtual Reality in fünf oder zehn Jahren das Gaming dominieren wird, sehen wir nicht. Das Medium Videospiel lebt zwar auf der einen Seite von seiner Immersion, aber auch davon, dass man es unkompliziert und jederzeit genießen kann. Virtual Reality geht noch einen Schritt weiter und erfordert dadurch mehr Aufmerksamkeit. Dieses komplette Eintauchen in eine fremde Welt ist nicht für jedermann möglich – sei es etwa aus privaten oder auch aus beruflichen Gründen. Dazu kommen technische Limitierungen, die es weiterhin zu verbessern gilt. Virtual Reality wird in Zukunft an Bedeutung dazugewinnen, aber wohl Nische bleiben. Aber manchmal kann es eben auch in dieser Nische sehr schön und gemütlich sein, oder? ❑



Nintendo Labo und andere Cardboard-VR-Alternativen bieten schöne Effekte für einen kleinen Preis. Allerdings kommen sie technisch natürlich nicht an Headsets wie die Oculus Quest 2 ran. (Bild: Nintendo)



Fünf Jahre nach dem verunglückten Start:

Wie gut ist **No Man's Sky** im Jahr 2021?

No Man's Sky erlitt zum Launch eine krachende Bruchlandung. Doch Entwickler Hello Games blieb dran – und besserte kontinuierlich nach. Fünf Jahre nach dem Fehlstart wagt sich die Redaktion noch einmal in die Welten von No Man's Sky!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Als das Science-Fiction-Abenteuer No Man's Sky auf der Electronic Entertainment Expo 2015 das Licht der Welt erblickte, brach ein Sturm der Euphorie aus: Das atmosphärische Szenario, der eigenwillige Grafikstil und die Aussicht auf ein schier unendliches, prozedural berechnetes Universum machten es mit einem Fingerschnippen zu einem der am meisten gehypten Spiele auf dem Markt.

Das britische Studio Hello Games und allen voran Chef-Entwickler Sean Murray heizten diese Vorfreude mit immer neuen, noch größeren Versprechen an. Als das Spiel aber am 09. August 2016 erschien, überwog die Enttäuschung: Nach der durchaus spannenden Anfangsphase entpuppte sich No Man's Sky als eine mühsame Weltraumexpedition ohne Feuer oder zündende Ideen. Im ausführlichen Testtagebuch des Ex-Kollegen Stefan Weiß setzte es am Ende 7 von 10 Wertungspunkten. Während ihm das Spielweltendesign und die Freiheiten gefielen, kritisierte er damals den Fokus auf das Grinding, die mangelnde Abwechslung und die kaum vorhandene Spielerführung.

Und seiner Meinung konnte ich mich seinerzeit nur anschließen. Nach den ersten Stunden verlor No Man's Sky massiv an Fahrt; die sich ständig wiederholenden Abläufe sowie ein fehlendes Gefühl für den eigenen Spielfortschritt saugten mir die Motivation damals förmlich aus. Ich wollte No Man's Sky wirklich mögen und habe dem Spiel viele Chancen gegeben. Doch nach der ausführlichen Testphase und einigen weiteren Spielstunden landete es in der Ecke.

Seitdem folgte ich dem Projekt als interessierter Beobachter und blickte immer wieder neugierig auf die vielen großen und kleinen Erweiterungen und Updates, die Hello Games über die Jahre an den Start gebracht hat. Angefasst habe ich aber No Man's Sky jedoch erst jetzt wieder – zum fünfjährigen Jubiläum. Und was soll ich sagen? Ich bin mehr als positiv überrascht! Doch der Reihe nach …

Gewohnter Einstieg und erster Basisbau

Die erste Neuerung treffe ich gleich zum Start der PlayStation-5-Version des Spiels an. Denn inzwischen darf ich No Man's Sky auf fünf verschiedene Arten angehen: Normal, Überleben, Dauerhafter Tod, Kreativ und Gemeinschaftsexpedition. Hello Games nahm sich offensichtlich ein Vorbild an Titeln

wie Minecraft und überlässt Spielern die Wahl des eigenen Erlebnisses. Wer möchte, verzichtet im Kreativmodus auf Kosten, Schäden und Limits. Hier stehen das Bauen und Handeln im Mittelpunkt. Dauerhafter Tod ist das Gegenteil: Wer draufgeht, dessen Spielstand wird gelöscht!

Für diese Reise aber wähle ich den normalen Modus und finde mich alsbald auf dem zufällig generierten Planeten Etrurinal Goyab in der Urcont-IV-Galaxie wieder. Neu ist die Perspektive: Seit dem 2019 veröffentlichten NEXT-Update schalte ich zwischen First- und Third-Person-Ansicht hin und her. Ich bevorzuge auf Anhieb die Verfolgerperspektive. Die ersten Minuten sind erst mal business-as-usual: Planet erkunden, Rohstoffe abbauen und vor allem das kaputte Raumschiff reparieren. Mit dem Scanner erforsche ich Mineralien, Flora und Fauna und erhalte für Neuentdeckungen Credits. Das Inventar platzt binnen kürzester Zeit aus allen Nähten. Diese Probleme kenne ich ja noch aus dem Jahr 2016.

Planeten sind inzwischen jedoch mehr als nur blanke Ressourcen-Verstecke. Dank Basisbau-Funktionen können sie auch zu einem echten Zuhause werden. Zu diesem Zweck stellt mir das Spiel eine Menge neuer Fertigkeiten zur Verfügung: Mit Hilfe der ebenfalls im NEXT-Update integrierten mobilen Raffinerie veredle ich gesammelte Rohstoffe. So verwandle ich Kupfer in chromatisches Metall, das ich etwa zum Fertigen von Antimaterie benötige. Der Raffinerie zur Seite steht der sogenannte Basiscomputer. Mit ihm nehme ich ein Gebiet in Beschlag und baue mir dort eine Basis. In bester Fallout-76-Manier schustere ich zu Beginn lediglich einige Holzwände zusammen, die mich eher notdürftig vor den aggressiven Wetterbedingungen schützen. Den Boden passe ich mit dem Terrain-Manipulator an und glätte so die Oberfläche oder fülle Löcher auf. Zur Grundausstattung gehört obendrein ein Basisteleporter-Modul, mit dem ich zwischen Raumstationen und Planeten hin- und herwarpen kann. Hello Games erleichtert so merklich die Navigation und den Handel.

Das Basisteleporter-Modul ist eine Art Schnellreisesystem. An den Terminals in den Raumstationen könnt ihr nun bequem per Tastendruck zu euren Camps reisen.



Auch nach fünf Jahren ist No Man's Sky nicht vollends fehlerfrei. In der von uns gespielten PS5-Version kommt es zu Grafikfehlern wie zu spät nachgeladenen Texturen oder Objekten, die ineinanderragen.

Über versteckte Datensätze schalte ich im Spielverlauf immer neue, modernere Bauteile und Technologien frei. Hier greift also bereits ein Rädchen ins andere: Erkunde ich fleißig die Planeten, darf ich später auch mehr forschen und erbauen. Das motiviert, und die Außenposten sind ein willkommener Rückzugsort, in dem ich sogar Deko-Objekte, Lagerkisten oder Pflanzenbehälter zum Anbau von Nutzpflanzen platziere.

Die Steuerung bleibt hier aber gewöhnungsbedürftig. Gerade das Platzieren des Daches erweist sich als fummelig. Umso glücklicher bin ich, als ich endlich komplette Räume bauen darf. Schon in den ersten Stunden ist No Man's Sky im Jahr 2021 deutlich befriedigender als noch in der ur-



Basisbau für Neulinge: Der erste Unterschlupf ist nicht mehr als ein Holzhaus mit Energietür und Dach. Im Spielverlauf greift ihr aber auch auf wesentlich komplexere Bauteile zurück.



Mit Scannern ortet ihr vergrabene Technologiemodule. In diesen befinden sich Datenträger, mit denen ihr Upgrades und Bauteile freischaltet.

Bilder: Hello Games / Medienagentur plassma



Extreme Wetterbedingungen wie etwa eine giftige Atmosphäre erschweren das Erkunden der Planeten. Anzug-Upgrades schaffen Abhilfe und ermutigen zum Zurückkehren auf bereits betretene Planeten.

sprünglichen Form. Belohnte mich das Spiel in seiner Ur-Version viel zu selten, habe ich hier klare Ziele, auf die ich hinarbeiten kann. Das Grinding nach Rohstoffen wurde deutlich entschärft und stört weitaus weniger.

Ein Planet namens Hoden
Auch nimmt mich No Man's Sky stärker an der Hand – sofern ich das denn möchte. Mit dem Atlas-Update beispielsweise kam eine neue „Der Weg des Atlas“ getaufte Hauptgeschichte hinzu, in der ich auf die Suche nach uralten Geheimnissen gehe und die Galaxie nach Schnittstellen erforsche. Zugegeben, in Sachen Storytelling ist das Weltraumspiel weiterhin eher bieder. Ausufernde Zwischensequenzen oder Sprachausgabe gibt es nicht, stattdessen jede Menge Texte und rudimentär animierte Alien-Freunde.

Im Menüpunkt „Protokoll“ wähle ich Primär- und Sekundärmissionen aus. Auch hier ist die Entscheidungsfreiheit dominant: Ich kann diesen Aufgaben folgen, muss es aber nicht! No Man's Sky bietet inzwischen eine Fülle an Optionen zum Zeitvertreib wie etwa Handel oder auf Raumstationen angebotene Aufträge.

Die reine Navigation auf den Planeten erfolgt seit dem Pathfinder-Update und weiteren Patches nicht mehr allein zu Fuß und per Jetpack. Stattdessen spare ich nun auf Fahrzeuge, Mechs und Exo-Skelette oder kann sogar bestimmte Tierarten zähmen und mit ihnen durch die Gegend reiten. Mit dem an ein Tauntaun aus Star Wars erinnernden Tremotaymbica etwa galoppiere ich über den uranverseuchten Planeten Amdu III und mache so unkompliziert Kilometer. Habt ihr eure Begleiter besonders lieb, könnt ihr sie auch adoptieren. Sie unterstützen euch dann beim Suchen von Ressourcen. Diese Funktionen sind seit dem Companions-Update von Anfang 2021 verfügbar. Befinden sich mal keine Reittiere in der Nähe, lassen sich Raumschiff und Fahrzeuge per Tastendruck herbeirufen. Das kostet zwar Kraftstoff, spart aber einiges an Laufarbeit.

Mit dem Planeten- und Kreaturendesign von No Man's Sky werde ich weiterhin nicht zu 100 Prozent warm. Viel zu oft sehen sich die Areale viel zu ähnlich. Und auch die Tiere scheinen sehr oft eine gemeinsame Vergangenheit gehabt zu haben. Obwohl sich das Spiel gerade mit dem Next-Generation-Update auf PlayStation 5 und Xbox Series X/S optisch weiterentwickelt hat, gibt es doch einige Schwächen.

Gleiches gilt für die teils wahlweise kryptischen oder geradezu albernen Zufallsnamen. Dass ausgerechnet ich als Erster einen Planeten namens Hoden (!) betreten würde, rettet mir zwar mit gelungener Komik den Tag, zerstört aber auch ein gutes Stück Atmosphäre.

Kapitän auf die Brücke
Der Spielfortschritt in No Man's Sky bleibt langsam und an Grinding gekoppelt. Allerdings wirft einem das Spiel immer wieder einen motivierenden Knochen hin und sorgt dabei für echte Aha-Momente. Die Anomalien beispielsweise sind nun Social-Hubs. Hier schalte ich zum einen neue Technologien frei, zum anderen aber nehme ich auch mit anderen Spielern Kontakt auf und meistere mit ihnen gemeinsam Aufträge. War ich 2016 noch sehr allein im Universum, lümmeln hier Raumfahrer und Astronautinnen herum und warten auf Spielpartner.

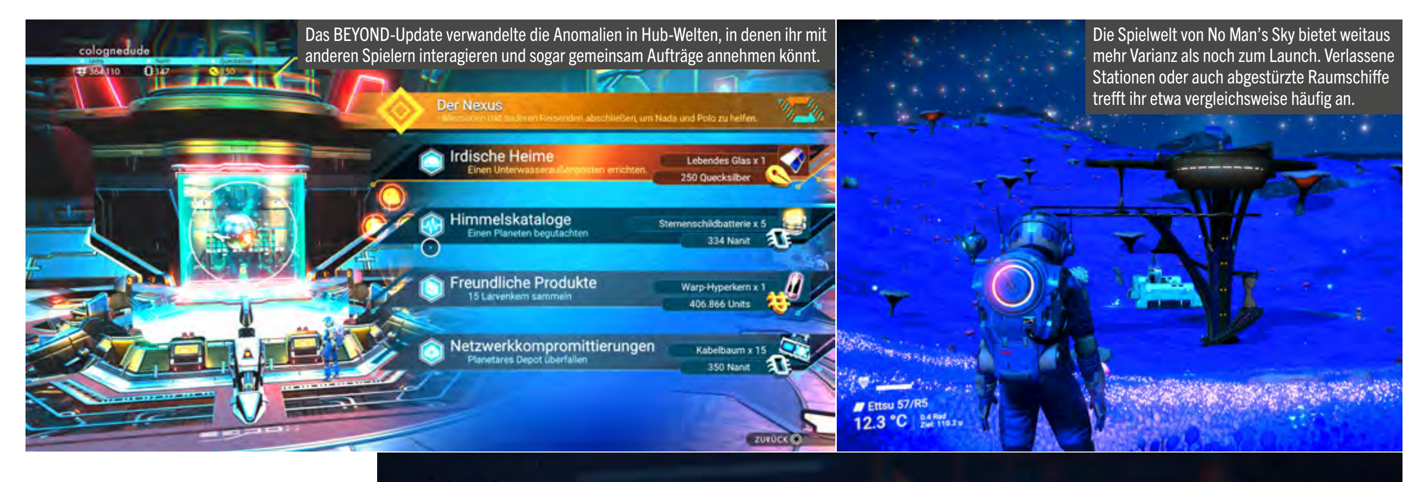
Während ich von einem Planeten zum nächsten hüpfe, kommt ein nächster wichtiger Eckpfeiler von No Man's Sky ins Spiel: der Handel. Unterwegs treffe ich immer wieder auf mobile Händler, die mir ihre Waren anbieten oder auch meine abkaufen. Wie lebendig aber das Universum mitunter sein kann, zeigt sich später noch: Mich erreicht ein Hilferuf eines Frachters – der Koloss wird von Weltraumpiraten angegriffen. Ich unterstütze das Schiff natürlich und hole die Ganoven vom Himmel. An Bord des Hauptschiffs angekommen, spricht der Kapitän in einer mir zu diesem Zeitpunkt unbekannten Sprache. Ich rate also nur meine Antwort, und anstatt eine Belohnung aggressiv einzufordern, gebe ich mich genügsam und zurückhaltend. Das Ergebnis: Der Kapitän vermacht mir kurzerhand den Frachter. Yay! Im Inneren rüste ich diesen mit Bereichen wie der Kommandobrücke auf. Später finde ich Handelsrouten heraus oder schicke einen Konvoi auf Expeditionen. Im Hangar finden zudem meine Raumschiffe Platz.



Mit aus Kohlenstoff hergestelltem Futter lockt ihr friedliche Tiere an und dürft sogar auf ihnen reiten. Angriffslustige Kreaturen ködert ihr damit und könnt sie so womöglich ablenken.



Forschungsaufträge, Kopfgeldmissionen oder Botengänge: In Weltraumstationen erhaltet ihr zusätzliche Jobs und verdient euch so Ressourcen oder Credits.



Das BEYOND-Update verwandelte die Anomalien in Hub-Welten, in denen ihr mit anderen Spielern interagieren und sogar gemeinsam Aufträge annehmen könnt.

Die Spielwelt von No Man's Sky bietet weitaus mehr Varianz als noch zum Launch. Verlassene Stationen oder auch abgestürzte Raumschiffe trefft ihr etwa vergleichsweise häufig an.

Frachter nehmen im späteren Spiel eine wichtige Rolle ein. Mit ihnen verdient ihr Credits „nebenbei", legt Handelsrouten an oder nutzt sie sogar als Zentrallager. Euer Hauptschiff dürft ihr sogar ausrüsten und in ihm Räume einrichten.

Schließlich kann ich jetzt mehr als eins besitzen. Die Nutzerführung und die Tutorials sind hier eher dürftig, trotzdem bringen gerade diese Funktionen eine Menge Tiefe ins Spiel.

Eins wird sehr schnell überdeutlich: No Man's Sky im Jahr 2021 legt die Gewichtung anders als noch zum Launch. Es schenkt dem Spieler viel mehr Freiheiten und ist dadurch längst nicht mehr so monoton und ermüdend wie noch vor fünf Jahren. Es stellt mich immer wieder vor Wahlmöglichkeiten: Handeln, Erkunden, Kämpfen oder Grinden? Die Vielzahl an Planeten beherbergt eine Menge an Geheimnisse und Extras wie prozedural generierte Dungeons, Wetterbedingungen und Biome. Hinzu kommt die ebenfalls an den Spielfortschritt gekoppelte Erweiterung der eigenen Ausrüstung wie dem Ausbau des Multiwerkzeugs, des Raumanzugs oder der Raumschiffe.

Solltet ihr No Man's Sky im Jahr 2021 spielen?

Auch fünf Jahre nach Release ist No Man's Sky noch kein perfektes Spiel. Die Benutzer- und Menüführung bleibt umständlich und das Grinding nach immer neuen Materialien, Nanit und Credits steht weiterhin im Vordergrund. Manchmal ist No Man's Sky auch einfach unerbittlich langsam und lässt mich bei Sternenreisen lange auf den Bildschirm starren.

Aber so nischig es aufgrund seiner Ausrichtung sein mag, so viel besser ist es auch als noch vor fünf Jahren. Damals habe ich mich nicht dabei erwischt, wie ich in meiner Freizeit darüber nachdachte, vielleicht doch nochmal eine Runde zu spielen. Der Grund ist einfach: Nach den Updates und Erweiterungen gibt mir No Man's Sky endlich handfeste Gründe, wieder ins Spiel einzusteigen. Egal, ob ich meine Armada erweitern möchte, Frachtaufträge erfülle oder vielleicht doch nur den Hauptmissionen folge – ich bekomme ein Gefühl für meinen eigenen Spielfortschritt. Das motiviert! Die vielen kleinen Haken der ursprünglichen Fassung wurden abgeschliffen, und so ist selbst das mühsame Erweitern des eigenen Inventars ertragbar geworden.

Die zusätzlichen Mehrspieler-Optionen machen ebenfalls einen gewaltigen Unterschied. Fühlte ich mich im alten No Man's Sky noch wie Matt Damon in Der Marsianer – Rettet Mark Watney, entscheide ich jetzt selbst, ob ich mit anderen interagieren oder gar mit Freunden loslegen will. Das Universum ist nicht mehr so leer und einsam wie zuvor. Es fühlt sich lebendiger an – und das macht einen enormen Unterschied. Von mir gibt es also eine klare Spielempfehlung: Wer No Man's Sky 2016 verpasst hat, sollte dem Spiel heute auf jeden Fall eine Chance geben! ❑


Manchmal muss man kreativ sein: Dieses „vergrabene" Technologiemodul schwebt in der Luft. Mit dem Geländemodifikator baut ihr eine improvisierte Brücke zu dem Fundstück.


Zwischendurch ereilen euch Hilferufe – etwa von angegriffenen Frachtern. Besiegt ihr die Weltraumpiraten, winkt eine Belohnung. Im Testspiel gab es gleich den ganzen Frachter als Geschenk.

Bilder: Hello Games / Medienagentur plassma

Die Evolution des Rennspiel-Genres:

Von den 1970ern bis heute

Kaum ein Genre hat sich über die Jahrzehnte so kontinuierlich weiterentwickelt und so viele Techniktrends mitbeeinflusst wie das der Rennspiele. In diesem Report nehmen wir euch mit auf eine Zeitreise – anschnallen und festhalten!

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Klammert man elektromechanische Rennspiele der späten 1960er-Jahre einmal aus, reichen die Ursprünge des Rennspiel-Genres bis ins Jahr 1972. In Wipeout – einem von sechs Spielen, die dem Magnavox Odyssey zum Start beiliegen – gilt es, ein Quadrat mit dem Controller über eine Rennstrecke zu manövrieren. Das Bizarre an Wipeout: Weil die erste Videospielkonsole der Welt keinen eigenen Mikroprozessor besitzt, sondern vorrangig auf Transistoren und Dioden setzt, benötigt man zum Spielen noch ein mitgeliefertes Brettspiel sowie eine Schablone. Letztere wird auf dem Fernseher befestigt und zeigt eine in vier Abschnitten unterteilte Rennstrecke. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, mit den Drehreglern des Controllers einen quadratischen Punkt über eben diesen Kurs zu manövrieren. Um Wipeout vernünftig spielen zu können, braucht man jedoch noch mindestens einen zweiten Spieler. Dieser zählt a) wie oft das Quadrat (sprich das Rennauto) die Rennstrecke komplett verlassen hat und b) wie oft es von einem kleineren, von links nach rechts pendelnden Quadrat getroffen wurde. Wichtige Regel: Je öfter man einen Fehler macht, desto weniger Felder darf man sein eigenes Holzrennauto später auf der Brettspiel-Rennstrecke fortbewegen. Sieger des für bis zu vier Spieler ausgelegten Wettkampfs ist schließlich derjenige, der auf dem Brettspiel zuerst das Ziel erreicht.

Die früher 70er: Wettrennen im Weltraum

Wipeout ist ziemlich rudimentär, macht aber durchaus Laune und kann zweifelsohne als einer der Großväter des Genres bezeichnet werden. Gleiches gilt für Space Race, Ataris zweites Spiel nach Pong. Der Arcade-Automat, dessen Design aus der Feder von Atari-Mitbegründer Ted Dabney stammt, erblickt am 16. Juli 1973 das Licht der Gaming-Welt und verfrachtet den Wettrennen-Gedanken ins Weltall. Heißt konkret: Zwei Spieler schicken abwechselnd und unter Zeitdruck ein Raumschiff vom unteren zum oberen Bildrand. Klingt simpel, erfordert aber einiges an Geschick, denn auf dem Weg zum Ziel sollte man nicht mit den zahlreichen Asteroiden zusammenstoßen, die auf verschiedenen horizontalen Ebenen durchs Bild rauschen. Geschieht dies doch, wird das Raumschiff wieder an die Startposition versetzt. Space Race spielt sich solide, kommerziell schlägt es aber bei weitem nicht so hohe Wellen wie Ataris Pong. Laut Ralph Baer können unter dem Strich lediglich zirka 1.500 Automaten abgesetzt werden.

Atari lässt sich davon allerdings nicht entmutigen und startet im Mai 1974 gleich den nächsten Rennspiel-Anlauf. Das für Einzelspieler konzipierte Gran Trak 10 präsentiert sich als Top-Down-Racer, gilt als der erste ROM-basierte Arcade-Automat und ist mit einem Lenkrad, Gas- und Bremspedal sowie einem Schaltknüppel ausgestattet. Damit lotst der Spieler sodann ein sehr einfach dargestelltes Fahrzeug über eine immer gleiche Strecke, in deren Zentrum sich eine pechschwarze Ölpfütze befindet. Heute mag das öde klingen, damals jedoch ist Gran Trak 10 ein echter Publikumsmagnet. Dass Atari 1974 trotzdem ei-

Foto: vska, 123RF.de

1972

Rennspiel-Urahn Wipeout (1972) für das Magnavox Odyssey kann nur gespielt werden, wenn man zunächst diese Auflage auf den Bildschirm klebt. (Quelle: www.uvlist.net)

1973

Wer schafft es am häufigsten durchs Asteroidenfeld? Im Atari-Arcade-Automaten Space Race von 1973 rasen zwei Raumschiffe um die Wette. (Quelle: Moby Games)

1974

Werbeanzeige für Speed Race (1974) von Taito, dem ersten vertikal scrollen Rennspiel überhaupt. Um in Wheels/Racer (so der Name der US-Version) Punkte zu scheffeln, muss man andere Fahrzeuge überholen, ohne mit ihnen zusammenzustoßen. (Quelle: strategywiki.org / Namcorules)

nen Verlust von einer halben Million Dollar einfährt, liegt in erster Line an zunächst falsch berechneten Produktionskosten. Denn obwohl die Herstellung 1.095 Dollar verschlingt, verkauft Atari die Geräte in der Anfangsphase für gerade mal 995 Dollar an Distributoren. Die gute Nachricht: Nach Behebung des Fehlers schreibt man schon bald wieder schwarze Zahlen und produziert weitere Titel dieser Art, darunter die Zwei-Spieler-Variante Gran Trak 20 (1974), Le Mans (1976), welches den Streckenverlauf nach jeder Runde ändert, sowie Sprint 2 (1976), das KI-Gegner einführt, die selbstständig der Strecke folgen.

Made in Germany: Der weltweit erste First-Person-Racer

Baujahr 1976 ist auch das in Deutschland entwickelte Nürburgring 1. An diesem längst vergessenen Spielautomaten erlebt man das Renngeschehen erstmals aus der Ego-Perspektive. Damit das Ganze technisch funktioniert, stellt Entwickler Dr. Reiner Foerst den Straßenrand in Form von weiß leuchtenden Rechtecken dar. Der Rest bleibt pechschwarz. Das eigentliche Fahrzeug wiederum besteht aus einem Aufkleber, der unten am Bildrand befestigt wird und den vorderen Bereich des Wagens zeigt. Nürburgring 1 wiederum inspiriert das noch im Oktober desselben Jahres erscheinende und später deutlich bekanntere Night Driver von Atari. Clever: Schon damals bietet Atari eine zweite, mit einem Rennsitz ausgestattete Automatenvariante an.

In eine ähnliche Kerbe schlägt F-1 von Nakamura Manufacturing Company, kurz Namco. Entwickler Sho Osugi lässt Spieler in einem Cockpit-ähnlichen Kabinett Platz nehmen und trifft damit den Nerv der Zeit. Kurz nach dem Release im Oktober 1976 mausert sich F-1 zum absatzstärksten Arcade-Automaten in Japan – und das für zwei aufeinanderfolgende Jahre.

Bereits zwei Jahre zuvor gelingt auch Taito eine wichtige technische Innovation: Während sich nämlich die meisten Top-Down-Racer noch auf einem starren Bildschirm abspielen, scrollt das Geschehen in Speed Race bereits vertikal und verdammt schnell. Speed Race verzichtet zudem auf Schalthebel und Bremse. Spieler müssen nur lenken und Gas geben, was das Erlebnis deutlich zugänglicher macht. Weniger einsteigerfreundlich ist indes der Preis, den Taito bei 100 Yen ansetzt, statt wie sonst üblich 50 Yen. Japanische Spielhallenfans können trotzdem kaum die Finger davonlassen, was letztendlich sogar dazu führt, dass sich 100 Yen bei vielen anderen Acrade-Spielen als Standard-Startbetrag durchsetzt. Dass ein Rennspiel nicht nur vertikal, sondern in alle Himmelsrichtungen scrollt, haben wir wiederum Ataris Super Bug aus dem Jahr 1977 zu verdanken. Ein Spiel, dessen Technik ein Jahr später auch im allerersten Koop-Game der Welt zum Einsatz kommt: Fire Truck.

In der zweiten Hälfte der 1970er mischt außerdem Sega bereits kräftig im Rennspielsektor mit und macht gleich durch mehrere Titel auf sich aufmerksam. Los geht's mit Road Race im Jahr 1976: Das erste Motorradrennspiel der Welt erscheint noch im selben Jahr in leicht abgewandelten Versionen zunächst als Man T.T. und dann als Moto-Cross (aka Fonz) und erkämpft sich schnell Hit-Status. Ein Grund hierfür: Um das Motorrad-Feeling zu verbessern, verbaut Sega bei Fonz nicht nur eine Lenkstange, sondern versieht diese obendrein mit Vibrationseffekten, die immer dann zum Einsatz kommen, wenn man mit einem anderen Motorrad auf der Strecke zusammenstößt. Eindruck schindet darüber hinaus die dreidimensionale Third-Person-Perspektive.

Doch nicht nur Fonz lässt die Kassen bei Sega klingeln, auch Monaco GP (1979) geht durch die Decke, punktet mit Farbgrafik und coolen Extras. So merkt sich das Spiel unter anderem die fünf besten Highscores des Tages und verewigt sie in einer LED-Anzeige rechts oben über dem Bildschirm. Dazu gesellen sich recht realistische Soundeffekte, etwa heulende Motoren oder schlitternde Reifen.

Die wilden 80er: Durchbruch für Namco

Stichwort Sound: Mit Rally-X liefert Namco 1980 das erste Rennspiel mit Musik ab. Während diese im Hintergrund dudelt, hält der Spieler in einem labyrinthartigen, ein wenig an Pac-Man erinnernden Szenario nach gelben Flaggen Ausschau und versucht, nicht von roten Fahrzeugen erwischt zu werden. Praktisch: Schon hier hilft eine Automap, den Überblick zu behalten.

Seinen Durchbruch im Rennspiel-Genre feiert Namco allerdings erst 1982 mit Pole Position. Der Geniestreich von Kazunori Sawano, Shinichiro Okamato und F-1-Erfinder Sho Osugi nutzt die von Sega Turbo (1981) eingeführte Third-Person-Perspektive ebenso wie skalierende Sprites, bietet allerdings dank kraftvoller Z8000-16-Bit-CPU noch bessere Grafik und setzt einen stärkeren Simulationsfokus. Das beginnt schon bei der Strecke, die dem Fuji Speedway in Oyama, Japan nachempfunden ist. Auch müssen Spieler zunächst einmal eine Qualifizierungsrunde absolvieren und dann im Zeitfahren gewinnen, um am Grand Prix teilzunehmen. Das extrem präzise zu steuernde Pole Position kassiert Dutzende Lobeshymnen und bleibt in US-Spielhallen sowohl 1983 als auch 1984 Umsatzbringer Nummer eins.

Irem, die Erfinder von Moon Patrol, versuchen ihr Glück derweil mit The Battle-Road (1984). Die Idee hier: Wie schon in Midways Spy Hunter aus dem Jahr 1983 wird die Racing-Action mit Waffen angereichert, die der Spieler im Kampf gegen andere Autos, Motorräder, Trucks und Helikopter einsetzen muss. Um für noch mehr Abwechslung zu sorgen, setzt man im Streckendesign auf multiple Pfade, die letztendlich in 32 verschiedenen Routen resultieren.

1984 macht außerdem Geoff Crammond, ein ehemaliger britischer Ingenieur von Verteidigungssystemen, mit REVS auf sich aufmerksam. Entwickelt für den BBC Microcomputer, stellt REVS die britische Formel-3-Meisterschaft in Silverstone nach – und legt dabei großen Wert auf Simulationsaspekte wie etwa Aerodynamik-Einstellungen vor dem Rennen, Unebenheiten im Boden sowie die Möglichkeit, die Strecken umgekehrt zu fahren oder gar komplett zu verlassen.

Hang-On und Co.: Erfolgsfaktor Bewegungssteuerung

Zeitsprung ins Jahr 1985. Inspiriert von der Idee eines Kollegen, werkelt Sega-Designer Yu Suzuki an einem neuen Rennspiel, das Pole Position in den Umsatz-Charts überholen soll. Um genau das zu bewerkstelligen, entwirft Suzuki – selbst großer Zweirad-Fan – ein Arcade-Kabinett,





1976

Schon in den frühen 70ern zählt Sega zu den Pionieren im Genre. Moto-Cross, später auch Fonz genannt, ist eines der allerersten Motorrad-Spiele. Man beachte die stilechte Lenkstange des Automaten! (Quelle: arcade-museum.com)



1976

Eines der frühsten Rennspiele aus Ego-Perspektive: Die Idee für Night Driver basiert auf dem in Deutschland entwickelten Automaten Nürburgring 1. (Quelle: Moby Games)



Sega Turbo (1981) macht die Third-Person-Perspektive quasi zum Standard im Genre. Zudem ist es das erste Rennspiel, das Hügel einführt und mit wechselnden Tageszeiten arbeitet. Designer Steve Hanawa stresst die Entwicklung leider so sehr, dass er nach dem Release des Spiels für einen Monat ins Krankenhaus muss. (Quelle: Moby Games)



Skalierte Sprites und Third-Person-Perspektive machen Namcos Pole Position 1982 zum Hingucker. Auch bei der Vermarktung beweisen die Japaner ein gutes Händchen, wie die Pepsi-Werbetafel rechts im Bild beweist. (Quelle: Moby Games)



Hinsetzen, Münze einwerfen und dann das Bike durch Neigen des Körpers nach links und rechts wuchten: Segas Arcade-Automat Hang-On (1985) ist eines der ersten Spiele mit präziser Bewegungssteuerung. (Quelle: Moby Games)

das nicht nur so aussieht wie ein Motorrad, sondern Spielern ermöglicht, sich draufzusetzen und das Gefährt durch Verlagern des Körpergewichts in die entsprechende Richtung zu lenken. Gas geben? Erfolgt ebenfalls genau wie bei einem echten Motorrad über einen Drehmechanismus in der Lenkstange. Um optisch Eindruck zu schinden, implementiert Suzuki darüber hinaus modernste 16-Bit-Hardware, genauer gesagt Segas „Super Scaler"-Arcade-Platine, mit der sich Pseudo-3D-Effekte simulieren lassen. Hang-On erscheint am 02. Juli 1985 – und verschreckt das eher zurückhaltende japanische Publikum zunächst, da sich viele Arcade-Besucher schlichtweg nicht trauen, auf dem futuristischen Bike Platz zunehmen und es hin und her zu wuchten. Vor allem Frauen mit den in Japan weit verbreiteten Miniröcken sind zurecht skeptisch. Doch in Anbetracht des mitreißenden Gameplays, der voranpeitschenden Rockmusik und der rasanten Optik ist die Scheu schon bald überwunden und Hang-On wird zum Kassenschlager – später auch im Westen.

AngesporNt vom immensen Erfolg von Hang-On sowie dem guten Start von Enduro Racer (das die Hang-On-Formel auf Offroad-Bikes überträgt), widmet sich Yu Suzuki 1986 seinem ersten Autorennspiel: Out Run. Suzuki ist großer Bewunderer des Films „Auf dem Highway ist die Hölle los" (Originaltitel: „The Canonball Run") und plant einen Racer, der Spieler an einem Rennen quer durch die USA teilhaben lässt. Auf Anraten seines Vorgesetzten Hayao Nakayama schwenkt man später jedoch auf Europa als Setting um. Suzuki nimmt dies zum Anlass, selbst nach Europa zu reisen und sich ein Bild von Orten wie Monaco, Rom, den Alpen, der französischen Riviera etc. zu machen und diese dann als Inspirationsquelle für Schauplätze im Spiel zu nutzen. Reale Immersion soll ebenfalls eine wichtige Rolle spielen, weshalb man für die beiden „Sit-Down"-Modelle von Out Run eine auf hydraulischen Kolben gelagerte Sitzkonstruktion ersinnt, die sich analog zur Action auf dem Bildschirm bewegt. Ergänzt man nun noch die multiplen Routen des Spiels sowie die Idee, vor einem Rennen den gewünschten Soundtrack wählen zu können, wird schnell klar, warum Out Run zum ultimativen Münzfresser mutiert.

Dank Hang-On und Out Run – das sich über 30.000 Mal verkauft – wird Sega zu dieser Zeit immer mächtiger. Namco ist sich dessen sehr wohl bewusst und kontert 1987 mit Final Lap, dem direkten Nachfolger zu Pole Position 2. Der Clou hier: Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Arcade-Maschinen miteinander verbunden werden. Jedes Kabinett hat Platz für zwei Spieler, was erstmals überhaupt im Genre Duelle für bis zu acht Personen ermöglicht – in diesem Fall auf der legendären Suzuka-Strecke.

Winning Run: Startschuss für die 3D-Ära

Final Lap gilt als weiterer Achtungserfolg, ist rückblickend aber nicht ganz so revolutionär wie Namcos im Dezember 1988 veröffentlichtes Winning Run. Denn Winning Run nutzt Namcos System 21 (Spitzname: Polygonizer): eine kraftvolle Arcade-Platine mit der Fähigkeit, echte 3D-Grafik mit bis zu 60.000 Polygonen darzustellen. Da Namco das Gehäuse mit elektrischen Druckkolben ausstattet und auch das Gameplay dank Hindernissen und gefährlichen Bodenunebenheiten richtig Laune macht, avanciert Winning Run schnell zum neuen Publikumsliebling und läutet obendrein die Ära der polygonbasierten 3D-Rennspiele ein.

Echte dreidimensionale Grafik ist plötzlich in aller Munde und wird schnell von vielen anderen Rennspiel-Entwicklern adaptiert. Allen voran Atari Games, die nur zwei Monate nach Winning Run mit Hard Drivin' um die 3D-affine Kundschaft buhlen

Foto: vska, 123RF.de

1988

Schattierte Polygone, ein sich bewegendes Arcade-Kabinett und zahlreiche Simulationsaspekte machen Namcos Winning Run 1988 zur Spielhallensensation. (Quelle: Namco)



Vater des Fahrzeug-Tunings: Schon im MS-DOS-Spiel Street Rod von 1989 kann man nach Lust und Laune an seinen Boliden schrauben. (Quelle: Moby Games)



Nintendos futuristisches F-Zero fährt der Konkurrenz 1991 dank hipper Mode-7-Optik spielend davon. Der Super-Nintendo-Hit erhält zahlreiche Fortsetzungen. Die letzte – F-Zero: Climax für den Game Boy Advance – liegt allerdings schon knapp 17 Jahre zurück. (Quelle: Moby Games)



1986

In Segas Out Run donnert man, zusammen mit einer bildhübschen Frau auf dem Beifahrersitz, durch ständig wechselnde Szenarien. Letztere variieren, je nachdem welche Route man an bestimmten Knotenpunkten einschlägt. (Quelle: Moby Games)



1987

Squares Rad Racer (1987) fürs NES wurde mit einer 3D-Brille ausgeliefert. Drückt man im Spiel die Select-Taste, wechselt das Geschehen in einen Modus, der in Kombination mit der Brille einen stereoskopischen 3D-Effekt erzeugt. (Quelle: Moby Games)



1988

R.C. Pro-Am (1998) vom britischen Entwickler Rare ist ein verdammt spaßiger Top-Down-Racer fürdas NES, in dem der ferngesteuerte Off-Road-Vehikel kontrolliert. (Quelle: Moby Games)

und dabei ganz nebenbei eine famose Replay-Kamera einführen, die Unfälle noch einmal spektakulär in Szene setzt. Nicht nur das: Auch der im Genre weit verbreitete „Ghost“ lässt sich auf Hard Drivin' zurückführen.

Auf Konsole hingegen setzt Nintendo mit einer Darstellungstechnik namens „Mode 7 Scrolling“ neue Pseudo-3D-Akzente. Kurz zur Erklärung: Bei Mode 7 wird eine texturierte Hintergrundebene rotiert, skaliert und teils auch verzerrt, was in einem 3D-ähnlichen Effekt resultiert. Zum eindrucksvollen Einsatz kommt Mode 7 erstmals im Super-Nintendo-Startitel F-Zero, einer weiteren Schöpfung von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, an der auch Kazunobu Shimizu und Takaya Imamura maßgeblich beteiligt sind. F-Zero ist schnell, fordernd und ein Vorbild für alle futuristischen Racer in den Jahren danach, darunter WipeOut (1995) von Psygnosis, Hi-Octane (1995) von Bullfrog, Extreme-G (1997) von Probe Entertainment und Killer Loop (1999) von VCC Entertainment.

Sternstunde der ersten komplexen Simulationen

Während viele anfängliche 3D-Racing-Hits zunächst in der Spielhalle debütieren und erst dann für andere Systeme umgesetzt werden, setzt der aufstrebende Publisher Electronic Arts bei seinen Racing-Titeln zu jener Zeit als Start-Plattform bevorzugt auf den immer potenter werdenden PC. Vorzeigespiel für dieses System ist damals Indianapolis 500: The Simulation (1989). Mit viel Herzblut entwickelt von der Papyrus Design Group aus Watertown nahe Boston, macht Indianapolis 500: The Simulation seinem Untertitel zum Launch alle Ehre. Ob Benzinmenge, Reifendruck, Aufhängung und so weiter – alles lässt sich haarklein konfigurieren, wirkt sich aufs Fahrverhalten aus und zwingt Spieler, mit Bedacht vorzugehen. Nicht zuletzt, weil auch ein erstes, wenn auch einfaches Schadensmodell zum Einsatz kommt. Indy 500 hievt den Simulationsgedanken erstmals auf ein ganz neues Level und findet in den Folgejahren immer neue Nachahmer.

Der wohl einflussreichste heißt Formula One Grand Prix. Das Spiel aus der Feder von REVS-Entwickler Geoff Crammond erscheint im Januar 1992 für MS-DOS-PCs und entpuppt sich als Paradies für Simulations-Enthusiasten. Sie freuen sich unter anderem über brillante Ideen wie einen Rückspiegel, Wiederholungen mit wechselnden Kameraperspektiven, eine extrem präzise Zeitmessung und sechs praktische Fahrhilfen, wie etwa eine eingeblendete Ideallinie oder einen Bremsassistenten. Aber auch der Umfang spricht eine deutliche Sprache: Gab es in Indy 500 gerade einmal eine nachgebildete Strecke, sind es hier bereits alle 16 internationalen Kurse des F1 Grand Prix von 1991. Kurz gesagt: Formula One Grand Prix ist ein Kracher und wird zum Langzeit-Favoriten, dem Publisher MicroProse insgesamt drei viel beachtete Fortsetzungen spendiert.

Zwei Monate nach dem Launch von Formula One Grand Prix bringt auch Sega einen weiteren Hit-Kandidaten in Stellung. Die Rede ist von Yu Suzukis Virtua Racing, das gleich in mehreren Punkten neue Maßstäbe setzt. So können Piloten erstmals auf Knopfdruck zwischen vier verschiedene Kameraperspektiven wechseln und ihren Boliden mit einem wirklich guten Force-Feedback-Lenkrad um die Kurven scheuchen. Wer die Deluxe-Fassung spielt, genießt die famos dargestellte 3D-Action gar auf dem ersten 16:9-Arcade-Bildschirm der Welt und erlebt, wie sich am Sitz montierte Airbags aufblasen, wenn man Kurven fährt oder stark bremst. Plus: Acht-Spieler-Unterstützung gehört bei allen Versionen ebenso zum guten Ton wie ein sogenannter Live Monitor, der nicht spielenden Zuschauern eine Art kommentierte Live-Übertragung des Geschehens präsentiert. Virtua Racing gilt als Rie-



1991

Fußtritte bei voller Fahrt: Motorrad-Spiele liegen spätestens seit Electronic Arts' rabiatem Road Rash, das im September 1991 auf dem Mega Drive durchstartet, voll im Trend. (Quelle: Electronic Arts)



1992

Super Mario Kart legt 1992 den Grundstein für alle weiteren Kart-Racer. Verrückte Anekdote: In der japanischen Version schlürfen Bowser und Peach während der Siegerehrung Champagner. Im Westen wird dieses grafische Detail in ein Winken mit den Flaschen geändert. (Quelle: Moby Games)



1992

Die Arcade-Version von Virtua Racing (1992) war technisch so anspruchsvoll, dass die Module der erschienenen Mega-Drive-Fassung mit dem Sega Virtua Processor (SVP) ausgestattet werden mussten. Zum Release kostet das Spiel dadurch 249 D-Mark – mehr als das Mega Drive selbst! (Quelle: Moby Games)

1993



Wie sich eine gute Drift-Mechanik anfühlt, merken Spieler erstmals im Aracde-Automaten Ridge Racer von 1993. Tipp für Retro-Fans: Wer in der PlayStation-Fassung alle Gegner des Galaxian-Minispiels besiegt, erhält acht weitere Fahrzeuge. (Quelle: Moby Games)

1994



Wettrenn-Wahnsinn zwischen Weinflaschen und Suppentellern: Micro Machines 2: Turbo Tournament gilt als einer der besten Multiplayer-Top-Down-Racer der 90er. (Quelle: Moby Games)

1994



The Need for Speed fürs 3DO (1994) legt erstmals großen Wert auf akkurat nachgebildete Armaturen – hier die eines Dodge Viper. (Quelle: Moby Games)

senerfolg für Sega und wird 1994 fürs Sega Genesis sowie das 32X portiert, 1995 dann auch für den Saturn.

Mario Kart: Mutter aller Fun-Racer

Aber zurück ins Jahr 1992. Ein weiterer Sprössling dieses wahrlich prägenden Jahrgangs ist Super Mario Kart. Ursprünglich als Kart-Rennspiel mit Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus konzipiert (der Nintendos F-Zero bekanntlich fehlte), merken Produzent Shigeru Miyamoto und sein Team schnell, dass sich die Karts beim Überholen viel zu sehr ähneln. Um für mehr optische Abwechslung zu sorgen, muss probeweise das Konterfei von Mario herhalten. Ein cleverer Schachzug, der so gut ankommt, dass schon bald sieben weitere Figuren aus dem Mario-Universum als spielbare Charaktere auftauchen – jeder mit individuellen Vor- und Nachteilen. Garniert wird der kunterbunte Racing-Spaß mit 20 Strecken, acht Power-ups, vier Battle-Mode-Arenen und einer charmanten Optik auf Basis der bewährten Mode-7-Technik, die hier einen Zusatzprozessor auf dem Spielmodul erfordert. Doch der Aufwand macht sich bezahlt: Super Mario Kart verkauft sich knapp 8,76 Millionen Mal und liefert den Beweis, dass Mario und seine Rasselbande auch außerhalb des Jump'n'Run-Genres perfekt harmonieren. Damit nicht genug: Es legt den Grundstein für das gesamte Kart-Racing-Genre, das bis heute von einer Vielzahl von Entwicklern beackert wird.

Namco wiederum ruht sich Anfang der 90er ebenfalls nicht auf seinen Lorbeeren aus und bringt 1993 Ridge Racer an den Start – ein Arcade-Spiel, das Japans Fahrzeug-Enthusiasten-Szene umgarnt und mit einer fantastischen Drift-Mechanik sowie einem famosen Soundtrack überzeugt. Die eigentliche Sensation ist allerdings die pünktlich zum PlayStation-Launch am 03. Dezember 1994 erhältliche Konsolen-Umsetzung: Ridge Racer fängt die Faszination des Arcade-Originals hervorragend ein und gewährt Sonys gerade gestarteter Heimkonsole einen unglaublichen Popularitätsschub.

Zugegeben, grafisch macht Ridge Racer eine gute Figur. Mit der Präsentation des im März 1994 gestarteten Daytona USA von Sega kann es jedoch nicht mithalten. Optimiert für Segas Model 2 Arcade-Platine, können 3D-Fans hier erstmals mit 60 Bildern pro Sekunde bei aktivem Texture Mapping und Textur Filtering über den Daytona International Speedway brettern und dabei ihr Können im Umgang mit einer minutiös ausbalancierten Drift-Mechanik unter Beweis stellen.

Wer nun aber dachte, Sega, Namco und Nintendo würden Mitte der 90er-Jahre den Markt mit ihren Rennspiel-Hits unter sich aufteilen, der irrt. Denn auch Electronic Arts hat zu diesem Zeitpunkt ein neues Ass im Ärmel: Gemeint ist Need for Speed, das in Zusammenarbeit mit dem US-Automobilmagazin Road & Track entsteht und Autonarren aufgrund seiner Detailverliebtheit umgehend ein Grinsen ins Gesicht zaubert, zunächst auf dem 3DO (1994), dann auf dem PC (1995). Angefangen bei rasant geschnittenen Videoclips und detaillierten Audiokommentaren zu jedem der acht lizensierten Sportwagen über opulent designte Strecken und solider KI bis hin zu Verfolgungsjagden mit der Polizei und einer akkuraten Fahrphysik wird hier einiges geboten. In der Windows-Version gibt's später zudem noch mehr Strecken, DirectX2-Unterstützung und einen Netzwerk-Modus. Lohn der Mühe? Gute Wertungen und starke Verkäufe. Bis die Reihe so richtig an Fahrt aufnimmt, dauert es jedoch noch bis zum Erscheinen von Need for Speed 3: Hot Pursuit im Jahr 1998.

Gran Turismo gibt Vollgas

In der zweiten Hälfte der 90er findet dann eine zunehmende Diversifizierung des Genres statt. Während

Foto: vska, 123RF.de

2005



Mit dem Online-optimierten Forza Motorsport gelingt es Microsofts Turn 10 Studios 2005, die langjährige Vorherrschaft von Sonys Gran Turismo infrage zu stellen. (Quelle: Microsoft)

2006



Das im September 2006 erschienene Test Drive Unlimited von Eden Games kombiniert erstmals eine offene Welt mit einem nahtlos integrierten Online-Multiplayer und ebnet damit den Weg für spätere Open-World-Racer wie beispielsweise Burnout Paradise (2008) oder Forza Horizon (2012). (Quelle: Eden Games / Atari)

2010



Wer in Split/Second: Velocity gut fährt und Stunts ausführt, füllt eine Power-Play-Leiste, die dann die Manipulation der Umgebung gestattet und beispielsweise Explosionen auslöst. Trotz eines Metacritic-Schnitts von 84 von 100 Punkten gilt das Spiel als kommerzieller Misserfolg. (Quelle: Black Rock Studios / Disney)


1995

Ein Hoch auf die Schotterpiste: Sega Rally Championship simuliert 1995 erstmals, wie sich unterschiedliche Bodenbeläge auf das Fahrzeug-Handling auswirken. (Quelle: Moby Games)


1997

Gran Turismo wird ab 1997 zum Marktführer in Sachen realistische Konsolen-Rennspiele. Teil sieben ist für 2022 geplant und soll – Zitat Kazunori Yamauchi – „eine Kombination aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden – eine komplette Form von Gran Turismo“. (Quelle: Moby Games)


1999

Segas Crazy Taxi mischt im Februar 1999 Japans Arcade-Szene mit einem erfrischenden Konzept auf: Als Taxifahrer gilt es, auf einer von San Francisco inspirierten Karte Passagiere schnellstmöglich von A nach B zu befördern. Anfang 2000 folgt die gelungene Dreamcast-Umsetzung. (Quelle: Moby Games)

Nintendo mit Mario Kart 64 dank kreativer 3D-Strecken und Vier-Spieler-Splitscreen-Modus einen weiteren Volltreffer landet, setzt Sony mit dem von Polys Entertainment (später Polyphony Digital) entwickelten Gran Turismo am 13. Mai 1997 zu einem Überholmanöver an, das selbst Veteranen der Branche staunen lässt. Denn Gran Turismo leistet sich so gut wie keine Schnitzer, sieht toll aus, steuert sich aufgrund grandioser Anpassung an Sonys brandneuen DualShock Controller extrem präzise, begeistert mit einem gigantischen Fuhrpark (140 Autos!) und bietet eine ungeahnte Langzeitmotivation. Letztere ist vor allem auf den „Gran Turismo“-Modus zurückzuführen, in dem Spieler Fahrprüfungen absolvieren, um Lizenzen zu ergattern, die sie dann wiederum an Events teilnehmen lassen.

Historisch gesehen ist Gran Turismo ein Meilenstein und für einige Kritiker sogar eines der besten Videospiele aller Zeiten. Aber auch ein Projekt, das Spieldirektor Kazunori Yamauchi alles abverlangt und an seine Grenzen bringt. „Es dauerte fünf Jahre“, so Yamauchi gegenüber autoweek.com. „In diesen fünf Jahren konnten wir kein Ende sehen. Ich wachte in der Arbeit auf und ging in der Arbeit zum Schlafen. Es wurde kalt, also wusste ich, dass es Winter sein musste. Ich war schätzungsweise nur vier Tage im Jahr Zuhause.“ Was Yamauchi damals noch nicht ahnt: In den Folgejahren wird Gran Turismo mit 10,85 Millionen Exemplaren zum meistverkauften PlayStation-1-Spiel überhaupt und zementiert den Pfad für eine Marke, die sich mittlerweile über 80,4 Millionen Mal (Stand 2019) verkauft hat.

Dass auch Rallye-Simulationen in der Branche eine dauerhafte Daseinsberechtigung haben, beweisen derweil die britischen Rennspiel-Cracks von Codemasters. Inspiriert vom zunächst für Spielhallen entworfenen Genre-Großvater Sega Rally Championship (1994), Milestones Screamer Rally (1997) und zum Teil auch Nintendos Wave Race 64 (1996), sorgt Colin McRae Rally ab 1998 für realistisches Rallye-Feeling in sieben offiziellen Szenarien. Allein im ersten Jahr macht Codemasters Umsätze von 30 Millionen Euro. Genug, um bereits im Juli 2000 den noch besseren Nachfolger Colin McRae Rally 2.0 abzuliefern und die Serie endgültig zu etablieren.

Rasen in opulenten offenen Welten

Wer kurz vor der Jahrtausendwende an Rennspiele denkt, der hat in erster Linie Titel im Kopf, bei denen Spieler einer in sich abgeschlossen Strecke folgen oder Punkt-zu-Punkt-Rennen absolvieren. Dank fortschreitender Technik wird diese Grundstruktur jedoch schon bald auf immer neuem Wege aufgebrochen. Paradebeispiel hierfür ist das von den Angel Studios entwickelte PC-Spiel Midtown Madness: Angesiedelt in einer Nachbildung von Chicago, tobt man sich hier in verschiedenen Solo- und Multiplayer-Modi mit insgesamt zehn Fahrzeugen aus, darunter auch ein Stadtbus sowie ein Lastwagen. Das Besondere dabei: Da das virtuelle Chicago frei befahrbar ist, muss man sich nicht zwingend an die vom Spiel vorgegebene Route halten.

Kurz darauf dürfen dann auch Konsoleros dieses neue Freiheitsgefühl genießen. Zunächst in Driver von Reflections Interactive, das am 25. Juni 1999 erscheint und gleich vier offene Schauplätze bietet: Miami, San Francisco, Los Angeles und New York. Dann unter anderem in Midnight Club: Street Racing (Oktober 2000), für das die Angel Studios New York und London mit großem Aufwand als offene Welt anlegen – jede Menge bekannte Sehenswürdigkeiten inklusive. Wichtig aus spielhistorischer Sicht: Obwohl Midtown Madness und Midnight Club Open-World-Racer salonfähig machen, geht das Prädikat für das erste Open-World-Rennspiel bereits 1986 an Turbo Esprit für den ZX Spectrum.




2014

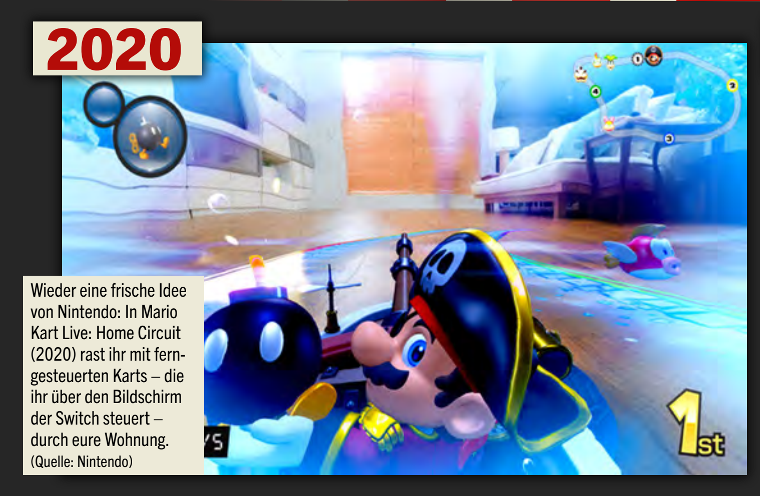
Erst das Fahrgefühl, dann der Rest. Mit dieser Designphilosophie wurde Assetto Corsa, das im Dezember 2014 die Early-Access-Phase verließ, zum Hit auf Steam. (Quelle: Kunos Simulazioni / 505 Games)


2014

In Ubisofts The Crew rast man kreuz und quer durch eine herunterskalierte Version der USA. Eine Echtzeit-Spritztour von der Ostküste zur Westküste dauert etwa 45 Minuten. (Quelle: Ubisoft)


2018

VR verleiht Rennspielen einen neuen Kick. Titel wie die WipeOut Omega Collection (2018, PSVR) machen dies besonders deutlich. (Quelle: Sony)



Wieder eine frische Idee von Nintendo: In Mario Kart Live: Home Circuit (2020) rast ihr mit ferngesteuerten Karts – die ihr über den Bildschirm der Switch steuert – durch eure Wohnung. (Quelle: Nintendo)



Ein Hit unter Off-Road-Fans: In SnowRunner (2021) von Saber Interactive geht's darum, sich mit verschiedenen Fahrzeugen einen Weg über unwegsames Terrain zu bahnen. (Quelle: Saber Interactive)

Schon hier kann man sich hinter das Steuer eines Lotus Esprit klemmen und als Cop auf Gangsterjagd gehen. Und wo wir gerade schon beim Lotus Esprit sind, wollen wir noch kurz die vor allem auf Amiga und Atari ST sehr beliebte Lotus-Trilogie vom britischen Studio Magnetic Fields erwähnen, die zwischen 1990 und 1992 mit flotter Pseudo-3D-Grafik und toller Spielbarkeit punktet.

Schöner, größer, Online-affiner

Aber zurück in die 2000er-Jahre: In der ersten Dekade des neuen Millenniums machen praktisch alle Rennspiel-Subgenres und bereits etablierte Racing-Serien eine kontinuierliche Evolution durch, sowohl technisch als auch spielerisch. Beispiel Gran Turismo: Besteht im ersten und zweiten Teil noch jedes Fahrzeug aus zirka 300 Polygonen, wächst diese Ziffer in Gran Turismo 3: A-Spec (PS2, 2001) bereits auf etwa 10.000 an. Im fünften Teil (PS4, 2010) stemmt die Engine bei Premium-Fahrzeugen dann schon knapp 500.000 Polygone.

Mit dem Release von Microsofts erster Xbox im Jahr 2001 erlebt das Genre zudem einen massiven Online-Boom. Sei es nun Midtown Madness 3 (Juni 2003), Midnight Club 2 (Juni 2003), Project Gotham Racing 2 (November 2003), RalliSport Challenge 2 (Mai 2004), Burnout: Takedown (September 2004) oder Need for Speed: Underground 2 (November 2004) – Multiplayer-Modi gehören seither zum guten Ton.

Der nächste, ab November 2005 mit der Xbox 360 vollzogene Generationswechsel führt diesen Trend konsequent fort und ebnet Open-World-Rennspielen mit nahtlos integrierter Online-Komponente den Weg. Vor allem drei Titel leisten diesbezüglich Pionierarbeit. Den Anfang macht 2006 Test Drive Unlimited von den französischen Eden Games, das Spieler auf die hawaiianische Insel O'ahu entführt und mit knapp 1.600 Kilometern befahrbarer Straße konfrontiert. Wissenswert in diesem Zusammenhang: Ein Jahr nach dem Release des Spiels gründen die Eden-Games-Mitarbeiter Ahmed Boukhelifa, Stéphane Beley and Emmanuel Oualid – ebenfalls in Lyon – Ivory Tower und beginnen für Ubisoft mit den Arbeiten an The Crew.

Weitere Open-World-Pionierarbeit haben wir Burnout Paradise (2008) von Criterion Games aus Guildford und natürlich Forza Horizon (2012) von Playground Games aus dem ebenfalls britischen Royal Leamington Spa zu verdanken. Speziell Letzteres schart schnell eine immer größere Community um sich und schafft es mit jedem neuen Teil, eine ordentliche Schippe draufzulegen. Mal mit dynamischem Wetter (Forza Horizon 2), mal mit Australien als Szenario und einer Vier-Spieler-Koop-Kampagne (Forza Horizon 3) und mal mit regelmäßigen Jahreszeitwechseln, die die Fahrerfahrung in vielerlei Hinsicht beeinflussen (Forza Horizon 4).

Genreprägend ist ferner Forza Motorsport von Microsofts Turn 10 Studios. Auch hier punkten die simulationsvernarrten Entwickler rund um Kreativdirektor Dan Greenawalt in schöner Regelmäßigkeit mit pfiffigen Ideen. In Teil eins von 2005 führt man zum Beispiel ein System ein, das das optische Individualisieren der Fahrzeuge auf mehreren grafischen Ebenen erlaubt.

In Teil vier (2011) darf man jedes der 500 (!) Fahrzeuge im Auto-Vista-Modus in nie gekannter Detailpracht bewundern und mit Teil fünf von 2013 wird die sogenannte Drivatar-KI integriert: ein Cloud-unterstützter KI-Algorithmus, der Online-Mitspieler analysiert und ihr Verhalten für KI-Fahrzeuge übernimmt.

Sehr viel geleistet fürs Genre hat in den letzten Dekaden darüber hinaus die Truppe von Codemasters. Mit Colin McRae: Dirt etablieren die Briten 2007 die hauseigene, über die Jahre immer leistungsstärker werdende Ego-Engine (die mittlerweile 24 weitere Rennspiele antreibt). Race Driver: Grid (2008) zeigt der Racing-Welt, wie man Einsteiger mit einer praktischen (und seither häufig kopierten) Rückspulfunktion bei Laune hält. Und spätestens seit F1 2010 hat die heißbegehrte Formel-1-Lizenz – nach zahlreichen Entwicklerwechseln – endlich wieder eine feste Heimat.

Keine Frage, Studios wie 10 Turn, Codemasters, Criterion, Milestone, Polyphony Digital oder Playground Games zählen zu den Platzhirschen im Genre. In den letzten 15 Jahren haben sich jedoch noch einige andere Entwickler einen guten Ruf erkämpft. Die 2009 gegründeten Slighty Mad Studios aus London etwa, Macher von Need for Speed: Shift und des ursprünglich via Crowdfunding gestarteten Project Cars. Oder Kunos Simulazioni: Mit Büros direkt an der Rennstrecke Autodromo Vallelunga nahe Rom, zählen die Italiener heute dank der in enger Zusammenarbeit mit der Community entwickelten Asset-to-Corsa-Reihe zu einer der Topadressen in Sachen Sim-Racing.

Nicht unterschlagen möchten wir darüber hinaus Nadeo aus Paris und Bugbear aus Helsinki. Während die Franzosen seit 2003 mit immer neuen Inkarnationen ihres Dauerbrenners Trackmania überraschen, der kreativen Streckenbau und schwindelerregende Online-Rennen auf motivierende Weise verbindet, haben sich die Finnen mit Verschrottungsorgien wie der FlatOut-Reihe (seit 2004) und zuletzt Wreckfest (2018) einen Namen gemacht.

Blick in die Glaskugel

Und wie wird sich die Rennspiel-Szene in Zukunft weiterentwickeln? Ein wichtiger Trend ist zweifelsohne der noch intensivere Einsatz von Photogrammetrie – Verfahren zur Erzeugung nahezu fotorealistischer Grafiken. Das in Mexiko angesiedelte, für Anfang November 2021 geplante Forza Horizon 5 geht diesen Weg und sieht damit wahrlich atemberaubend aus. Aber auch Forza Motorsport 8 soll exzessiven Gebrauch von Photogrammetrie machen. Ein weiterer Trend dürfte die verstärkte Einbindung von VR werden. Viele namhafte Rennsimulationen – wie etwa Assetto Corsa Competizione, Dirt Rally 2.0, Gran Turismo Sport, iRacing, rFactor 2 oder Project Cars 2 – unterstützen VR bereits. Sobald Sony sein PSVR-2-Headset veröffentlicht (voraussichtlich 2022), könnte der gesamte Sektor jedoch noch mal einen deutlichen Schub bekommen.

Und dann wäre da noch die experimentierfreudige Indie-Szene. Sie scheint jüngst ihre Liebe zu Retro-Rennspielen neu entdeckt zu haben. Egal, ob Hotshot Racing (das verblüffend an Virtua Racing und Daytona USA erinnert), Inertial Drift (kombiniert die Driftorgien aus Namcos Ridge Racer Type 4 mit der Cel-Shading-Optik von Capcoms Auto Modellista) oder Art of Rally (das den Style von Colin McRae Rally mit der Top-Down-Perspektive aus Micro Machines verschmilzt) – aktuelle Indie-Projekte sprühen nur so vor Spielwitz und Nostalgie und dürften in Zukunft noch deutlich mehr Nachahmer finden. ❑

Foto: vska, 123RF.de